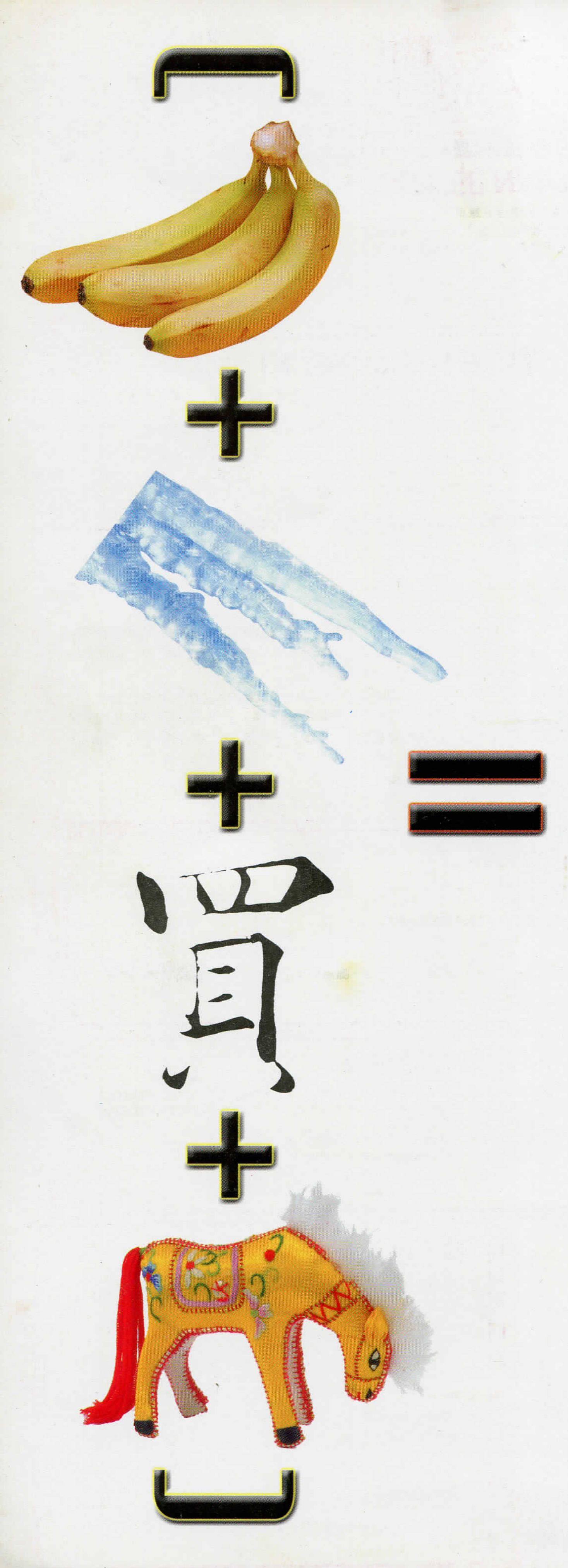

HKABC
ABC
遊戲誌突發組
為你解開PS鋸齒之謎
2000年5月20日
127
遊戲誌
完美版
GAME PLAYERS
MAGAZINE
DC網絡遊戲特集
遊戲誌動感VCD
齊看E3遊戲展
遊戲誌攻略重鎚出擊
EVERGRACE／聖靈機RAYBLADE
薩爾達傳說姆莎拉之面具
SORCERIAN～七星魔法之使徒～
BREATH OF FIRE IV不變的人
METAL GEAR GHOST BABEL
新世代機械人戰記BRAVE SAGA 2
隨書免費附送攻略別冊
ROCKMAN DASH 2偉大之遺產
さらば
宇宙戦艦
ヤマト
SPACE BATTLESHIP YAMATO
愛の戦士たち
大和號再度出擊!!
再見 宇宙戰艦大和號 愛之戰士們
售價港幣35元正
4 895011 311278
© 松本零士／東北新社・バンダイジュアル
© BANDAI 2000



遊戲誌誠徵

1)見習編輯

2)攻略編輯

現在又要招收新血，假如你自問打機叻過人，擁有以下條件，就有資格成為《遊戲誌》編輯。

(1)無需經驗，對遊戲機有一定認識，中文程度良好；略懂日語及中文輸入法為佳。

(2)具撰寫家庭遊戲機攻略經驗，中文程度良好，懂日語者更會優先考慮。

不論你有沒有才華，快將個人履歷及申請職位，連同一份600-1000字的介紹或攻略稿件，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌收」，信封面請註明應徵編輯，或將以上資料傳真到28662618。

LOOK!編輯TALKING

語無倫次的MS話——

◆MS除了最憎別人說謊之外，亦最憎人抄筆者的東西……(怒)

◆吩咐別人寄東西回來，原來是這麼辛苦，還弄到自己的東西爛掉…(可惡)

◆一年一次的「母親節」，相信大家過得很開心吧！不過對於筆者來說，「母親節」就等於「無親節」…

◆今期的工作真是忙得要命…開始越來越厭倦它…

◆近日突然對那東西感興趣，若真的可以的話，相信蠻不錯！

◆「人」真是一種奇怪的生物…

◆終於想到今年的願望…就是要學懂說普通話。

◆弟弟快考完會考，在此祝他 一切順利 心想事成

◆ 世界真是很不公平的…

◆筆者越來越想做多些自己的事，如寫寫HP、不是因工作而玩自己喜歡的遊戲、看看動畫、砌砌模型、看看漫畫…甚至是去旅行…

有點DOWN的隨風—

◆最近成日麻煩小璘，真係唔好意思

◆好快就CW，隨風所屬的同人誌亦創刊了。不過說起來，隨風好像客串了不少同人誌，稿量實在…

◆日本聲優鹽澤兼人不幸逝世，這是隨風不快樂的原因之一。因為他是《ANGELIQUE》闇黑守護聖的配音員＞＜

◆好多野想買，但看到家中已日漸沒有空位，看來是時候大清掃了！

◆隨風寫編者話時正是母親節，現對天下的母親(尤其是隨風個阿媽)講聲：祝妳地越來越靚～

◆「『參考』尚可以，『抄考』不可恕！」

身處地獄中的SAKURA KI

◇ 今期的攻略畫了很多地圖，把原來的工作計劃拖延了不少時間，加上在下自小便不懂畫公仔，令在下有身處在「畫地圖地獄」中的感覺。

◇ 因為沒有時間的關係，已經沒有和家中的小狗B.B.出街散步個多星期，希望下期不用趕稿，可以帶牠去散步。

◇ 在地鐵已經換了3隻POKEMON，可惜總共只有6款，如果可以出齊所有POKEMON便好，集齊全套相信會十分之開心。

◇ 很久沒有聯絡一些好友，希望可以有多些時間和他們聯絡，可是又要趕稿了。

◇ 今期講到這裡，BYE-BYE

黑龍的嚴冬

◆冬天，現在正在黑龍心內以不能估計的速度在擴展著，在外面，夏天也快要到了，不過，在這個小小的地方之中，冬天已經來臨了，冬天的感覺得實在是非常的令人不安，不過，這可能是一個「安息」的好地方呢！

◆不得了！近來在10點鐘方向突然多了非常多「依泣」的聲音，實在令人非常不安，唯有用新買回來的「揚聲器」作出抗衡，以免精神受到不必要的騷擾。

◆不知是否在某方面的失意，總會在另一方面作出發洩，近來差不多每天也在不停的購物，簡直到了一個不能自制的階段，連自己也開始有點怕了，但是，又總是控制了自己，怎辦好呢？

◆《超級機械人大戰α》終於也決定了是在5月25日推出，相信黑龍也逃不過這遊戲的魔掌了，希望在「gameplayers.com.hk」的攻略會令大家滿意吧！

神出鬼沒阜林君

今期突然出現幹了個攻略，不過器材的關係，出來的效果不太滿意，算吧，據小島說下一次要2001年秋啊！

說起小島，那天找了那作品的片段來看，一看之下，這才像PS2的貨色嘛！尤其末段那個噴嚏打得非常精彩(笑)。而公開的那天，剛好鹽澤兄意外過世了，少了一個好聲優，希望這位「小島系列制霸聲優(之一)」的離開，對小島影響不大吧。

得知鹽澤離世的同時，也知道Mamilin轉了會。Mamilin，與Shiorin一起努力啊，永遠支持你！！

新工作已穩定多了，生活也比在這裡的時候正常多了，不過仍是維持不正常的作息時間，何解？

前些日子想在這裡開個欄的，不過從借用四格的反應來看，還是打消了。想支持的話不妨來個貓，貓地址找找借用四格的那幾期吧……

寫編者話那天剛好是24歲生日加上九星連珠，應該會好平靜……

最後給大家一隻掌，上面寫著“彼女募集中”……(沒錯，是鬼塚英吉的掌)

開心的MARKS：

今期筆者感到非常開心，因為筆者今期在過了少少交稿時限，便交齊所有稿件，令今期的開夜日只一天。雖然今期稿件份量比其他同事少了一點，但依然非常地開心。

DIABLO II快點推出呀！筆者已餓到抽筋啦！

悟空話之畢業了

◆終於畢業了，三年的大學生涯，辛苦嗎？

◆子濃的提議不錯，可以考慮考慮……

◆女友家中的仔無故突然身亡，是謀殺還是自殺？

◆畢業後兩星期的加拿大之旅……可能嗎？

◆表哥結婚了，何時到表弟.....我？

◆很多香港人也會為那過億元的彩池而蜂擁去排隊落注，雖然彩金是非常吸引，**但真係咁易中**？

◆DQVII果然又再延期，不知到了8月之時又會否再……

◆常言道：「人不為己、天誅地滅」，這句話是真的。

死鬥中的追跡者0話

■ 放了數天假溫書及考試的代價是趕稿趕到七彩，連母親節也沒有回家，直至現在也有不少手尾

■ 亦因為這情況，如果各位覺得自己今期的稿(由其是BRAVE SAGA 2)有甚麼不對勁請多多包涵，我保證如有錯漏必會之後更正。

■ 要繼續博殺了，收「鏈」前送上deg的bass手Toshiya(禮服)的圖片。

今期時雨話：

■ 筆者今期選了PS2的狗牙問題來做專題，除了是想為大家說明一下它的成因之外，其實某程度上還想為PS2作出平反，因為在雜誌和互聯網上的PS2遊戲照片都是對PS2十分不公平的。

■ 不過不得不承認SEGA在設計DC時真的十分出色。

■ 下期起筆者的電腦會煥然一新，工作效率可望有所提昇。

■ 在PICKUP番《UO》之後，發現要訓練新人物並不是難事。

■ 但筆者何時才能GM MAGERY？

IKI話：「今期真係好鬼扯火!!!」

◆由於呢期真係好鬼扯火，加上在書尾時病了一場，所以只好再來風花「說」月一番····

◆可惡～不死鳥又豈會如此容易倒下來！？

◆有時發覺現在有不少人仍抱有「末世思想」，動輒便認為世界末日，但個人認為，最重要的便是有「希望」，始終，對人類來說，最重要的東西除了「生命」以外便輪到「希望」罷！

◆甚麼才算是「俠」？「為國為民，俠之大者」？抑或是「在屠龍殺虎之後，寸寸斷折」、為人民捨生？

咸旦仔身世之迷

本來想爆D勁料比大家知，但因為咸旦仔太過勤力了^_^，所以沒有時間搵料。不過我都有D勁料爆，就是咸旦仔之身世：有日有位朋友問我點解會叫咸旦仔，大家想想我點答佢？轉頭話你知。

早前到了一個記者會，在會中主持說記者會後會每人有一張簽名咭送，之後本記走時便問工作人員取啦，工作人員話要遲些才派，本記想用來送給大家於是便等啦，當記者會完結後再問他時他說派完了(但他手上拿着一批簽名咭)，本記也只好走了，但一邊走一邊想都是想不通為可他說派完呢！？

大家想到了沒有呀，就是…我爸爸是咸旦超人，我係佢個仔所以就叫做咸旦仔，這麼簡單也想不到。下期見BYE BYE！

意想不到的小璘——

☆電視台無聲無色地播了有《卒M》角色出場的《結婚》，真是可惡！

☆終於也能算是輕輕鬆鬆地放假逛街，可是亦因為這樣而花了不少預算以外的金錢……

☆還未買林原惠美的大碟呀~~！某處竟然被炒至接近400元……

☆最近很想學寫JAVA和CGI……

☆＞隨風：不要說是麻煩吧！因為小璘在這時候也能籍這個機會找出自己的錯處。

ET_MAX[奥斯丁] 扫描制作

©松本零士／東北新社・バンダイビジュアル
©BANDAI 2000
©TAKARA 2000
©SUNRISE







遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE VOL.127目錄 2000年5月20日

隨書附送攻略別冊

ROCKMAN DASH 2偉大的遺產

使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。

2.閱讀時請與本書保持一定距離。

3.長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。

4.由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。

5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溦水拭抹本書。

6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

●請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。

●閱讀本書時請保持室內有足夠光線。

●有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

遊戲索引(以遊戲類型及筆順排序)

遊戲類型解說

ACT .... 動作遊戲
ARPG .... 動作角色扮演遊戲
AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
ETC .... 電子小説／其他類型遊戲
FIG .... 對戰格鬥遊戲
PUZ .... 智力／方塊遊戲
RAC .... 賽車遊戲
RPG .... 角色扮演遊戲
SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC .... 足球遊戲
SPT .... 體育運動遊戲
SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
STG .... 射擊遊戲
TAB .... 桌上遊戲

攻略資訊港

GP 樂園

NOTES FROM EDITOR

時間過得真是快，E3又過去，而在眼前所看到的遊戲界，似乎即將會有巨大的改變，不過無論是怎樣改變都好，只要大家都有好GAME玩，就是最好的，不知大家認不認同？今期突然之間多了很多攻略，始終都是因為日本的GW，相信下期不會是這樣的。>_<

很快我們又會多幾位新同事，真是希望各讀者們多多支持他們！^ ^ (MS)

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆責任編輯／MS
◆執行編輯／時雨
◆編輯部／MARKS、小璘、IKI、悟空、NEMESIS-T00、隨風、Sakura-Ki、咸旦仔
◆特約筆者／赤目黑龍、阜林三郎、露嘉
◆封面設計／子濃、ANDY LEUNG
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG 電話／2511-8208
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

熱點新作



Dino Crisis 2的遊戲畫面!!

本作是「生化之父」三上真司的另一個作品Dino Crisis的續篇，雖然還是PS的作品，不過在畫面方面仍然有著一定的提昇。在今集中，玩者依然是要控制主角們進行冒險，當然敵人也是恐龍。不過有關方面當然不會就此了事，遊戲中出現的恐龍種類會增加至十種以上，遊戲主角的名字是Regina及Daran。另外還有一個新的要素，主角可以像BIO HAZARD Code Veronica一樣雙手同時握著武器。至於遊戲的發售日期，北美暫定是10月，日本版則還未公佈。(gameplayers.com)



SONY的業績報告出現虧損

在第一季的業績報告中，SONY的虧損竟達3億4218萬美元，主要原因是PS2的成本所造成。雖然SONY有其他的產品為她帶來一定的收入，不過因為PS2的造價及開發成本實在太高，其他方面的收入實在是杯水車薪，無法彌補得到。不過有專業人指出，這是正常的虧損，因為PS2成本大增，顯示將來PS2的銷售會很好。不過這一切對一個遊戲迷而言，卻不是什麼一回事，如果沒有好遊戲，就算有好的主機，一切也是徒然。(gameplayers.com)

Fish life登大雅之堂！？

早前為大家介紹過由SEGA開發的電子魚缸「Fish life」，將會向酒店及飲食店等服務性機構售賣。這個高科技的生態模擬系統，是SEGA的精心傑作，而銷售對象是上述的公共服務機構。硬體方面是由一個對應Touch Screen功能的高解像15吋TFT液晶體顯示器及一個長方形的主機組合而成，而Fish life只是一個軟體。售價方面是49萬8千日圓，而有關方面表示今後會推加不同的對應軟件，每個售價為1萬9800日圓。因為基於這系統的售價昂貴，所以才會將主要的銷售對象定為酒店及飲食店等的服務性機構。至於遊戲內容方面，可說是十分的吸引，因為是Touch Screen，所以玩者可以直接在螢幕上影響畫面的內容，玩者不單可以靠按動畫面上的魚群來改變它們的游泳，而且還可以令它們做出多種有趣的動作。甚至是憑空在魚缸內畫一條新的魚出來。(gameplayers.com)





PS2出現翻版軟件！

據內地一個電視電腦遊戲網站的報導，一間電腦技術公司Paradox已經成功破解了日版PS2遊戲「Ridge Racer 5」以及「Street Fighter Ex 3」兩個軟件內的保護程式，並有可能製造出PS2的翻版軟件。根據報導，該公司首先將RR5的軟件程式複製出一個相同的鏡像資料，然後再加入一個改變程式構造的Patch檔案，便能夠破解保護程式。使用者只需要先使用PS2的工具程式(Utility Disk)開動PS2主機，然後再將軟件放入PS2軟件便能夠使用翻版的PS2軟件。雖然現時仍未知道該報導是否屬實，但假如PS2真的出現翻版軟件，這將會是第一部出現翻版軟件的次世代遊戲機，同時可能另軟件商再度為打擊翻版而頭痛。但從另一方面看，翻版軟件的出現相信亦有可能會激起消費者購買PS2主機的意慾，更有可能打擊DC現時處於的優先地位。是好是壞，實難簡單在此下結論。(gameplayers.com)

Dream Library 續報！

早前SEGA公佈的前世代遊戲下載服務Dream Library不但已經確定了開始服務日期，而且也一併公開了所有有關的細節。日期是之前所公佈的5月30日，而同日可供下載的遊戲總數有30個，當中不乏經典的遊戲。PC ENGINE佔13個，而MEGA DRIVE則是17個作品。而整個計劃大約會有300個遊戲，在5至6月期間會首先推出50個，7月以後預定會每月追加15個。首先玩家一定要有Dreampassport 3這個DC專用的網路瀏覽軟件，因為目前計劃中只有這個軟件中會加入這個功能。而下載方面，只要從DC專用的網頁下載即可，而遊戲說明方面也可有關網頁中找到。



至於費用是一般用家關心的問題，每一個遊戲的下載費用為150dream(DC網路計劃的專用料金單位，1 dream＝1日圓)，期限為兩天，在這兩天內下載多少次也可以。另外若果是RPG等需要較長時間完成的遊戲則是8天，而價格方面為400dream。下載得到的遊戲，會存儲在DC本身的RAM內，在關掉電源前遊戲多少次也可，不過關掉電源後再開機的話，便要再度下載一次。當然在期限時間內不用再繳付費用。MD的遊戲對應DC的VMS，換句話說即是可以以VMS來儲存遊戲進度，不過不是遊戲本身。而PCE方面，則不能以VMS來儲存進度，玩者需要以PASSWORD的方式來令遊戲重回之前的進度。

在這個計劃的專用網頁上，已經有試玩軟件下載，有興趣而閣下的DC又可以上網的話，不妨前往看看。在本港快將會開設的「SegaNet」未知有沒有這一種服務，如果香港真的可以有這種服務，真是香港DC的用戶一大喜訊。(gameplayers.com)

名字是「Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty」!!

KONAMI正式公佈了PS人氣遊戲「Metal Gear Solid」在PS2推出續集，「Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty」便是這新作的名字。在新作中會把前作的優點全部保留，連操控方法也不會作出太大的改變。至於新加的原素，暫時只知道會有室內的溫度和濕度的讀取，換言之溫度及濕度對遊戲也有一定的影響。最後遊戲中將會出現大量個性獨特的角色。可是發售日期並沒有公開，請各位繼續留意我們的報導。(gameplayers.com)

久多良木健成為董事

SCEI的執行董事久多良木健先生，將會成為Sony Computer Entertainment Inc.(SCEI)的董事。在6月29日，SONY將會舉行一次定期的股東大會，屆時有關方面會推舉久多良木健先生成為董事成員，之後久多良木氏便會成為SONY的高層決策人之一。另外SONY的發言人表示，SONY在以後的日子，會擴大有關娛樂的市場佔有率，而這次人事上的決定也是市場策略上需要。(gameplayers.com)



Game Boy 收音機！？

看來多功能的發展方針已成為各家硬體製造商的新路向。繼NEO GEO POCKET發表了能聽音樂的新功能後，手提機的大哥Game Boy也不甘後人，公佈了可以讓Game Boy變成收音機的新外掛裝置。這個新系統名字是GB Radio，當裝置上Game Boy後，能夠令它收取到F M／A M的訊號，至於詳細情形則沒有進一步公佈。(gameplayers.com)



此遊戲真的在開發中嗎？DQ VII又再度延期！

不再延期的聲明言猶在耳，現在又再宣佈要延期，遊戲的開發難度真的是高得很可怕！早前斬釘截鐵的表明這遊戲一定可以在本月推出的ENIX，已把自家的信用完全捨棄，宣佈DQ VII要在8月26日才能真正的問世。這遊戲的延期真可算在國寶級了，因為遊戲的發表其實與FF VII相約，現FF XI也差不多要推出了，她還說要延期。真的令人懷疑遊戲是否已經中止了開發。(gameplayers.com)

DC版「超級機械人大戰α」8月發售預定！？



機戰FANS引頸以待的超大作DC版「超級機械人大戰α」已經暫定了發售日期，不過大家對此等公佈應該已經不以為然，因為遊戲總是逃不了延期的厄運，而且是次DC版的機戰是破天荒首次以多邊形來表示戰鬥的場面，所以發售日期一般的業界人士也並不樂觀。回說遊戲本身，她與PS版本大至上也差不多，不過加強了畫上的表達技巧，而且以DC的機能而言，應該還會在一些細緻的地方作出改善，另外因為DC能夠上網的關係，所以有關方面會加入對應網路的功能也說不定。(gameplayers.com)

SEGA集團進軍電話世界

SEGA昨日在東京開了一個記者招待會，公佈其集團將會進軍電話市場。SEGA集團旗下的網路開發公司ISAO，將會關同美國公司INNO MEDIA合資開設一家網路電話公司DreamCall。這家新公司的業務，主要是環繞使用DC來進行的電話服務。在記者會上，有關方面說明了這個新計劃的吸引之處，在於低價格高質素的電話服務。而且雖然是以DC為主要媒體，不過在以後的日子用戶將可以與手提電話及電腦用戶進行通訊。另外遊戲的部份當然少不了，在同一個會上，他們也展示了有關的遊戲，是一個聲控的遊戲名字是DREAMDOROBO（暫），目的是要讓主角聽取你的指示後找出寶物。這個服務預定本年8月推出，ISAO.NET的會員可以免費得到有關的專用軟件，而在10月推出的DREAMPASSPORT 4也會內藏這個軟件。(gameplayers.com)

夢幻對決8月發售決定



堪稱世紀大戰的格鬥遊戲SNK VS CAPCOM一直是格鬥遊戲迷注目的新作，正式名稱「CAPCOM VS SNK MILLENIUM FIGHT」，終於決定了發售日期在今年8月。遊戲的賣點不再只有京對龍的夢幻對決，還會對應網路對戰，和早前MVSC 2的性質差不多。玩家可以透過網路找尋不同的對手進行戰鬥，而且據了解還會有其他不同形式的功能，使這遊戲變一個不可不買的作品。遊戲系統會基於ZERO系列改造，CAPCOM的人物造型也會以ZERO為藍本。背景方面會加入一些新的場地，不過也會用回一些在ZERO中出現過的場地。(gameplayers.com)

SEAMAN之觀察用KIT登場

到現在還保持著一定銷售數量的另類育成遊戲「禁斷之寵物～SEAMAN」，從VIVARIUM的代表齋藤氏一次訪問中得知，這遊戲可能會在今年年末推出「SEAMAN之觀察用KIT」。齋藤氏在訪問當中表示這不是SEAMAN 2，是把一些重要的改變加進遊戲當中。所以這一集可以說是APPEND DISK。會加上陸上觀察KIT及水中觀察DECK KIT的PLUG-IN。希望可以令SEAMAN能有更長的時間得到玩家的愛戴。不過最重要的是大家要注意這一枚資料碟一定要有SEAMAN遊戲本體才可以執行。(gameplayers.com)



走向真正格鬥家之道！？

與電腦對戰，這輩子也不會有驚人的進步。但對手若是換上是真人的話，無論是樂趣或技術也會有進一步的提升。基於這個原因，有關方面對這個方向也十分有興趣，所以正在大力發展高效率的網路系統。而在這方面，CAPCOM可以說是得到了一定的優勢，因為她以DC為媒體的格鬥遊戲－MARVEL VS CAPCOM 2，已經帶著一個高傳輸率的網路系統在家用遊戲界登場。而且也得外間很高的評價，所以用家們對這方面的需求也因此不停增加。而CAPCOM當然也不會讓大家失望。日前她們宣佈將會首先推出「STREET FIGHTER ZERO 3」及「超鋼戰紀KIKAIO」這兩個格鬥遊戲的網路對戰版。雖然這兩個遊戲早前已經推出過，不過這次加入了網路對戰的功能，實在是令吸引力大增，不曾購買的朋友實是沒有不買的理由。而有關方面更表示，今後會為「STREET FIGHTER III3rd STRIKE Fight for the Future」及「私立JUSTICE學園 2」也會加入同樣的功能，對一眾格鬥遊戲的愛好者實是天大的喜訊。(gameplayers.com)

任天堂次世代機DOLPHIN的真正名字！？

任天堂的次世代主機，一直以來也是暫稱為DOLPHIN，而這台充滿謎團的主機終於也有確實的名字。不過可惜的是這是一則未證實的消息，而得到這消息的渠道雖然是日本一個最多同類消息的網站，可是依然是無法證實消息的真性。新的名字是－STAR CUBE!!(gameplayers.com)

CAPCOM將分拆旗下的部門成為子公司

日前CAPCOM宣佈將會將旗下的部門分拆成為子公司，以減低母公司整體的開支。雖然CAPCOM方面還沒公佈整體計劃的詳細內容，不過這個決定已經是定案。首先執行的部門將會是大家最熟識的軟體開發部。然後便會在其他部門進行同樣的計劃。目前有關方面已經積極進行研究及檢討，相信會在短期內有所公佈。(gameplayers.com)

ISAO的「Meet the ch@b at SHIBUYA」

於本月4日．5日，在東京．國立代代木競技場第2體育館芝生廣場，舉行了一次名為「Meet the ch@b at SHIBUYA」的活動。這次活動的主要內容，是DC專用網路瀏覽軟體DREAMPASSPORT 3的PROMOTION。而主辦機構是SEGA旗下的網路公司ISAO。在活動中有關方面當然將所有DREAMPASSPORT 3的功能一一詳述給到場人士知道，而且更可以試玩。既然是有關DC的活動，當然也不少得新遊戲的試玩，在會場內，設置了20台DC給到場人士試玩DREAMPASSPORT 3及SAMBA DE AMIGO。(gameplayers.com)

「超級機械人大戰α」如期推出

在近日坊間有很多傳言，PS的超人氣勁GAME「超級機械人大戰α」會延期到八月。在5月13日廠商終於發出官式報導，遊戲會照條在5月25日推出，並指流言並非事實。雖然「機戰」系列經常都會延期，但這次可能是因為DC版的「超級機械人大戰α」予定八月推出的原故，所以才令到大家有所誤會。不過距離發售日不超過一星期，是真是假很快

DC可以玩PS遊戲？



早前因對應PC的PS模擬器而引起一陣風波的軟體公司Bleem，據聞會開發一個在DC上執行的PS模擬器。這個模擬器的開發基礎是WinCE，亦即是DC的OS。另外Bleem方面亦已經註冊了一個相關的網址http://www.bleemcast.com，所以這次的可信性甚高。在一切未經證實之前，還是不要抱太高的期望。如果是真的話，相信到時SONY也會有所行動的。(gameplayers.com)

美國遊戲界去年豐收

據美國遊戲業界「Interactive Digital Software Assocaition (IDSA)」所發表的統計數字顯示，美國遊戲界在去年有明顯的增長。根據IDSA的統計報告，美國軟件零售商1999年度的總營業額有百分之15的增長，達61億美元，而透過網上商店售出的遊戲軟件總值亦超高5億美元，合計總值66億美元。這個數字與美國另一個主要工業「電影業」比較相差並不遠，去年美國電影院的總票房總額達73億美元，可見美國的遊戲界市場已經進一步擴大和成熟。(gameplayers.com)

專　業　評　壇

Metal Gear Ghost Babel



GameBoy/AVG/KONAMI / 4500日圓

Solid Snake

期待之作總算推出了，以《MGS》為藍本，加上當年紅白機級數的畫面，結合成這個更具挑戰性的《Metal Gear》。強烈的反核、反戰意識仍在，而今集更加入了反霸權的思想於當中，故事維持一級的水準，基本上以《Metal Gear》來説是系列中一二之位，但難度比預期要低變得被比下去。

評分：9分

MARKS

雖然畫面以2D來表示，但遊戲依然可以保持了其賣點—「潛入」，而且可以看到敵人的移動。論故事的話，亦相當不錯，不過OPENING的故事交代就覺得長了一點。筆者今次《METAL GEAR》就算推出在GAMEBOY上，其2D畫面仍然充滿著PS版的緊張氣氛。

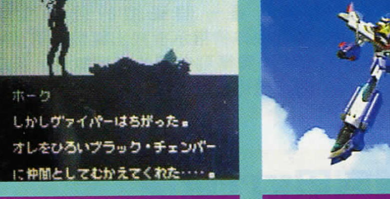
評分：7分

MS

自從在PS推出《METAL GEAR》後大受歡迎。今次這個GB版本與PS版相差不多，只是被2D化，不過畫面卻相當不裕，並沒有令人失望。故事亦保留以往的傳統，玩起來的氣氛仍沒有減，可能因2D畫面的關係，一眼看晒四周情況，在難度方面與比PS低，不過總括來説，倒算是一個不錯的作品。

評分：8分

BRAVE SAGA 2



PlayStation/SRPG/TAKARA7800日圓

NEMESIS-T00

同樣因為無玩過前作的關係，所以不敢作出比較，但單以今集來説印象的確不是太好。POLYGON的地圖畫面實在太粗糙，有些機械人SD化後相當慘不忍睹。雖然全配音不是不好，但這卻是遊戲進度奇慢的原因之一。自己唯一喜歡的是新主角夠COOL，和其他「勇者」主角完全不同。

評分：5分

MS

原以為續作就會修正前作的不足，使遊戲有所改善，怎知……唉！遊戲不單比前作更糟，還做了最不應該做的事，那就是將主角的機械人由2D變成長3D，一部原本很「有型」的機械被醜化，實在…説回遊戲；在系統上的改變不大，戰鬥時的時間又頗長，而且EVENT進行時，角色與角色之間對話之空白時間又很長，令人有很不自然的感覺呢！

評分：5分

SAKURA KI

一隻集合了很多SUNRISE勇者系列的「機戰」式遊戲，一些太陽勇者、勇者王等等人氣機械人也會登場，遊戲的系統和設定也沒有什麼問題，只是讀碟時間比較長，令到遊戲的進度大大拖慢，如果是勇者系列的FANS便不要錯過，但筆者還是喜歡機戰系列的機械人。

評分：5分

宇宙戰艦大和號



PlayStation/RPG/BANDAI/7800日圓

MS

推出了多個版本的大和號，除了PC-E版本比較好玩之外，此作可算是不錯的遊戲，它集合了眾多版本的精髓，並跟足電視版本，再加上重新製作的動畫片段，總算不叫FANS失望，唯獨是遊戲的EVENT模式太長，不懂日語的玩家便會覺得很沈悶，因此只能適合FANS玩的作品，遊戲的系統非常像真，戰略性頗強。

評分：7分

時雨

這是一隻可以令FANS超級感動的作品，那個如果不SKIP的話可以長達上句鐘的OPENING，和遊戲中的所有對話和MOVIE質素都極高，不愧是由松本零士親手繪畫和動新製作過。不過遊戲本身的節奏就真的很差，而且對於不擅長玩SLG的玩者明顯是太過苛刻，十分可惜。

評分：7分

隨風

「一隻要按掣的VCD。」這是筆者的第一個感覺。而第二個感覺則是「這隻遊戲多可以『探索』的地方。」基本上，只有三類人會玩此作，第一類是《大和號》的FANS，玩的目的是看動畫。第二類的人喜歡當中的聲優，因為對話不能跳。第三類？想嘗試一下玩GAME玩至無奈的人囉！

評分：5分

JACKIE CHAN STUNTMASTER



PlayStaion/ACT/MIDWAY/美版

咸旦仔

成龍大哥做主角的遊戲，又怎能不玩吓呢！需然遊戲中主角個樣唔係好似成龍，但身手都幾好。遊戲中除了LOADIND時間長之外，都沒有太大問題，可能是看見封面後已沒有要求的關係。不過大家唔好以為是一隻容易玩的遊戲，如果叫大家取齊每版的紅鬼面具都幾難。此作也算是一隻幾好玩的遊戲，如果大家見到咪買來玩吓囉！

評分：7分

MARKS

這遊戲中的成龍大哥不單面貌神似，而且每個一個動作都充滿著其的神髓，但遊戲卻不是容易的過關，就好像大哥在戲中那樣都要艱辛地完成任務。不過可惜的是LOAD碟時間比較長，令玩者減卻了不少雅興。既然是成龍大哥做主角「唔買都捧場」。

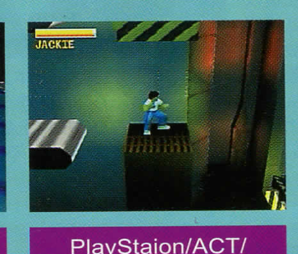
評分：6分

小璘

一隻以畸型了的成龍為主角的動作遊戲……雖然是這樣，但遊戲的趣味也沒有減低。本作有點像紅白機年代的動作遊戲，只是將畫變成3D。遊戲難度不是太高，敵人也很容易應付，基本上要死也只是在行錯路的時候才能做到。可是有時不太清楚面具的位置，又或是在避開障礙物時有點困難。

評分：6分

JANG JANG SHIMASHOW



PlayStaion/TAB/VISCO/1500日圓

NEMESIS-T00

老實説，一隻從約兩年前推出的的麻雀加花札遊戲分拆出來重新推出的遊戲無論用甚麼理由解釋也會有人覺得它騙財。無它的，遊戲和之前的PS及SS版一模一樣，一樣的模式、一樣的玩法、一樣對初學者親切，唯一不同的是不能花札及可以在贈品模式重看動畫片段而已。已有原版的玩者基本上已不需理會它。

評分：5分

IKI

天呀！以筆者這「未熟者」、「大白癡」來説，平時已對麻雀這玩意沒甚好感，更遑論叫我開機玩麻雀GAME。基本上，這GAME是昔日PS作品的翻炒作，然而，今次的表現比起「前作」更好玩、更抵買。遊戲中的女角的造型算是中規中矩，而新追加的ORIGINAL MODE（追女仔）也十分有趣。

評分：5分

悟空

一隻正統到不得了的麻雀遊戲，如果對麻雀遊戲興趣不是很大的玩家，這隻作品可謂不玩也罷，遊戲畫面很普通，沒有一點能吸引筆者的玩慾，而且麻雀遊戲也須要那麼長的讀碟時間，實在有點過份，還好遊戲內附設了一個肯成遊戲，不過追女孩與麻雀又何關連？

評分：4分

© 1987 2000 KONAMI All Rights Reserved. © サンライズ　© サンライズ・名古屋テレビ © TAKARA Co.,LTD.2000 © 松本零士／東北新社 • バンダイビ

專業評壇

RALLY DE EUROPE





咸旦仔

本作集合了「GT2」及「SEGA RALLY」這兩隻深受玩家歡迎的遊戲之長處於一身的賽車遊戲。而其考牌要求亦比「GT2」較為容易，畫面亦上算流暢，只是PS的機能問題，以至畫面起格的情況非常厲害，而且可以選擇的車款和賽道亦比較小了，但整體來說也是一隻不錯的遊戲。

評分：5分

MARKS

雖然看似GT2的RALLY MODE，但其操作卻比GT2容易控制，而至於考牌方面，由於比較容易，所以玩者將可樂於比賽上，不是苦於考牌上。不過只可惜遊戲中的車款和賽道比較少，而且進行時畫面上不時出現「爆山」的情況，否則它可以在這個檔期成為值得賽車迷消遣的遊戲。

評分：6分

SAKURA KI

設定有考牌的RALLY賽車遊戲，遊戲的畫面在PS的LEVEL而言已算有交代，始終機能限制不能強求。遊戲操作的感覺十分之流暢，轉彎甚至飄移時也可以得心應手。再加上可以選擇的跑車數目也有很多，對於玩厭了GT2和RALLY的人，這是一個不錯的選擇。

評分8分

STRIKER PRO 2000



PlayStation/SOC/RAGE/美版

咸旦仔

非常容易入球的足球遊戲，但畫面質素方面就比較差，另外在自製球隊時球員的樣子可選擇的不出十個，那麼全隊球員都是孖生嗎？再加上最令玩者不滿的就是LOAD GAME時間太長，因此令遊戲大為失色。不過在遊戲　亦加入了新元素，就是要參加賽事就先要考牌這個模式，整體來說此作也算是一隻不錯的足球遊戲。

評分：5分

SAKURA KI

之前在SEGA上推出過的遊戲，現在在PS上登場，遊戲的系統和操作也完全一樣，那些靈異事件也同樣發生，單腳一邊滑行一邊大腳解圍的事件仍在，真的不明白為什麼和KONAMI的足球遊戲相差那麼遠，不過要考牌的系統不錯，如果沒有DC和喜歡歐洲足球的話可以一試。

評分：4分

悟空

PS不知推出過多少隻足球遊戲，筆者亦不知已玩過多少隻，這隻《STRIKER PRO 2000》對筆者來說可能也是一隻没甚特別的遊戲，但當筆者試玩過之後發覺遊戲是隻不錯的作品，可能是美版關係，遊戲設計得球員在移動方面很流暢，但在控球技術方面卻時常出現不受控制的情況，總括來説喜愛足球遊戲的玩家可以一玩。

評分：6分

通訊對戰大雪戰



Dreamcast/ETC/FORTYFIVE/3800日圓

隨風

玩法幾新鮮的遊戲，不過最好就幾個朋友一起玩。如果跟電腦玩的話會頗為沈悶，因為對戰時間長。或者上網或對手也是一個不錯的選擇，可惜現在香港尚未能上網。最後，筆者覺得當中的人物很可愛，而且配音亦很CUTE，女孩子們會頗喜歡這類遊戲。

評分：5分

小璘

遊戲好像電腦WINDOWS《踏地雷》的玩法，只要找出「！」附近的地方就能找到「地雷」，十分簡單易玩，其不同之處在於本作中玩者能自己設定「地雷」。本作只是將遊戲方式稍作改變，已令人在遊玩時別有一番味道。另外遊戲內每位角色也十分可愛，而且又加上配音，非常吸引。

評分：7分

時雨

玩這隻遊戲的第一印象是它和一隻陳年舊作《潛水艇》非常相似，不過它當然已作出了不少的改良。例如組合自己的DECK之過程和估計敵人的配陣可是樂趣無窮，感覺上好像在玩圍棋一般。而必殺技的系統亦對遊戲的節奏起了莫大的幫助，令一局所需的時間剛剛好。

評分：8分

F1 2000

PlayStation/RAC/SPORTS/美版

隨風

在比賽時只聽得到引擎的聲音，而基本上不論使用哪一輛車子比賽時畫面皆為一樣－完全沒有速度的分別。而控制方面亦很奇特，使用慢的車子的話，就真的比烏龜還慢，可是用快的車子呢，就輕輕轉彎就360°c大旋轉。另外，不論怎樣玩也很難輸，因為對手的問題吧？此作適合想睡的朋友玩，加速入睡…

評分：3分

小璘

本作完全沒有任何賽車氣氛，首先就是在賽道地圖竟然只在比賽前顯示，在比賽進行期間是沒有的，令人不知自己身在何處、敵人又在何處，很難預計自己速度和敵人的強弱。其次遊戲沒有特別音樂陪襯已不是重要的事，但賽車的引擎聲也不用有如「牛叫」般刺耳吧！整體來說此作會大大降低遊玩賽車遊戲的意欲。

評分：4分

時雨

好久沒有玩過如此惡劣的賽車遊戲，首先是畫面實在是簡單無比，死氣沈沈，而玩落除了覺得引擎聲超大之外，就沒有任何特別之處。操作性方面則算是OK，遊戲更提供了AUTO ASSIST（自動轉波減速）的功能，傻瓜都識得玩。不過筆者最有印象的還是那個一邊行一邊入PIT的畫面！

評分：4分

SIMPLE 1500 SERIES THE DUNGEON RPG

PlayStation/RPG/D3 PUBLISHER/1500日圓

NEMESIS-T00

這已是第28集《SIMPLE 1500 SERIES》了，但可能因迷宮RPG使用容量太大所以遊戲內容不是太好。雖然畫面方面不差，但操作性差勁已夠要命的了，而遊戲裡的自動生成等系統雖然令遊戲耐玩度提高，但始終也不是獨創的系統，故此給人一種似曾相識的感覺。總括來說不是太好的遊戲。

評分：5分

IKI

甚麼是「好睇唔好食」，相信閣下在玩過此遊戲後便會認同本人這句話。首先遊戲概念雖然不俗，但基本上仍掩蓋不了遊戲性不足的缺點。更重要是，像這類太熟口熟面的遊戲系列非但太濫，而且實在到了令人感到厭悶的地步。雖則這《1500系列》的價格很吸引，但實在吸引不到筆者購買。

評分：5分

悟空

第28隻1500日圓的平價遊戲，看表面是隻不俗的RPG遊戲，迷宮很大、大得隨時會迷失方向，不過亦可能因為是太着重迷宮的關係，令到其他地方顯得非常不足，而且遊戲抄襲成份很高，總覺得在那裏見過遊戲中的角色，整體來說遊戲只是一隻中下作品，唯一可取的便是遊戲只賣1500日圓。

評分：4分

ジュアル © BANDAI 2000 © MIDWAY / © radical entertainment © 1995-2000 VISCO CORPORATION © 2000 PRISM ARTS © RAGE GAME LTD © FORTYFIVE 2000 © 2000 SPORTS © 2000 Mint /PLOPHET © 2000 D3 PUBLISHER

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE の熱線遊戲流行榜



G+AME PLUS 遊戲誌 · SUPER PC PLAYER 電腦遊戲地 · 新城997 有腦事件簿 · PCHandbook.com

店舖提供最新資料！！GPM 最新銷售榜

1st Power Stone 2



Dreamcast／ACT
■ CAPCOM
4月27日
5800日圓

2nd 薩爾達傳說～姆莎拉之面具



Nintendo 64／ARPG
■ 任天堂
4月27日
7800日圓

3rd Breath of Fire IV～不變的人



PlayStation／RPG
■ CAPCOM
4月27日
5800日圓

4th The King of Fighters'99 Evolution



Dreamcast／FIG
■ SNK
3月30日
5800日圓

5th SUPER EUROPE SOCCER 2000



Dreamcast／SOC
■IMAGINEER
4月6日
5800日圓

日本雜誌《FAMI 通》5月26日號，期待榜



排名	票數	遊戲名(製造商)
1	12302	FINAL FANTASY IX (SQUARE)
2	991	DRAGON QUEST VII~伊甸之戰士們(ENIX)
3	572	FINAL FANTASY X (SQUARE)
4	408	櫻大戰3~~巴里正在燃燒嗎？(SEGA)
5	339	BIO HAZARD 0 (CAPCOM)

熱線遊戲流行榜







1st	MARVEL VS CAPCOM 2 New Age of Heroes (CAPCOM)	108票
2nd	Power Stone 2 (CAPCOM)	87票
3rd	Breath of Fire IV~不變的人 (CAPCOM)	65票
4th	NBA 2K (SEGA)	53票
5th	聖靈機RAIBLADE (Winkysoft)	46票
6th	SUPER EUROPE SOCCER 2000 (IMAGINEER)	37票
7th	The King of Fighters'99 Evolution (SNK)	35票
8th	ROCKMAN DASH 2~偉大之遺產 (CAPCOM)	32票
9th	SAMBA DE AMIGO (SEGA)	31票
10th	EVERGRACE (From Software)	29票

最期待的新作







1st	(PS) 超級機械人大戰 α (BANPRESTO)	138票
2nd	(PS) FINAL FANTASY IX (SQUARE)	85票
3rd	(PS2) METAL GEAR SOLID 2 (KONAMI)	69票
4th	(DC) SNK VS CAPCOM (CAPCOM)	43票
5th	(PS) SD GUNDAM G GENERATION (BANDAI)	38票
6th	(DC) 櫻大戰3~~巴里正在燃燒嗎？(SEGA)	37票
7th	(DC) 首都高BATTLE 2 (GENKI)	34票
8th	(DC) GRANDIA II (GAMEARTS)	31票
9th	(DC) VIRTUA TENNIS (SEGA)	28票
10th	(DC) SHENMU~莎木~二章 (SEGA)	27票

最希望移植作品



1st	(PS) FINAL FANTASY IX (SQUARE)	87票
2nd	(PS) 超級機械人大戰 α (BANPRESTO)	56票
3rd	(AD) VIRTUA NBA (SEGA)	41票
4th	(AD) VIRTUA TENNIS (SEGA)	38票
5th	(PS2) FINAL FANTASY X (SQUARE)	36票

©MARVEL:TM & ©2000 MARVEL CHARACTERS,INC.ALL RIGHTS RESERVED.©CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED.STRIDER:©MOTO KIKAKU. ©CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED. This video game has been produced under the license from Marvel Characters.Inc. ©茸プロ©1997 GAINAX/EVA製作委員會 ©GAINAX/Project Eva. • テレビ東京 ©創通エージェンシー • サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©東北新社 ©BANDAI • VICTOR • GAINAX ©光プロ/アミューズビデオ/PLEX/アトランティス ©ビックウエスト ©BANPRESTO 2000 ©CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED. ©SNK 1999,2000 ©Rage Game Limited 2000.All rights reserved.©2000 Nintendo © 1987 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. © SQUARE 2000

遊戲誌雙週推介

Super Robot大戰α

PlayStation/SLG/BANPRESTO/5月25日/6980日圓

©葉プロ©1997 GAINAX/EVA製作委員會 ©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京 ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©東北新社 ©BANDAI・VICTOR・GAINAX ©光プロ/アミューズビデオ/PLEX/アトランティス ©ビックウエスト ©BANPRESTO 2000

各《機戰》迷都期待已久的《機戰α》終於無驚無險在25日正式發售。今集不單將機種增加，而且選擇主角的時候，更可以分開選擇女主角。此外，遊戲中最為重要的精神指令亦會增加7個，而且強化PARTS。今次系統方面，會加入一個「熟練度」，令遊戲產生十分大的變化。



特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chicの堡3樓324-325號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

熱線遊戲流行榜

第125期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

《Final Fantasy》海報 2名

Wu Tik Chi Z309XXX (4)
郭啟邦 K369XXX (0)

《Virtual On Cyper Troopers Oratoria Tangram》海報 2名

鄧志明 P718XXX (9)
黃家豪 K439XXX (A)

《機動戰艦Nadesico the Mission》海報 2名

張直華 Z801XXX (2)
李偉雄 Z673XXX (4)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

《FINAL FANTASY》海報 2名
《三國志》海報 2名
《櫻大戰2》海報 2名

讀者留言壁

黃仲賢：
真是好消息，很快有行貨的PS2了，不知是幾時呢？

郭啟邦：
有傳聞機戰α會再次延期，是不是真的？

張耀輝：
《METAL GEAR SOLID 2》畫面好靚，希望途中可以狙擊敵人。

吳志雄：
《VIRTUA TENNIS》的畫面好像可以進行雙打賽，真的希望那8個新球手有阿加斯的份兒。

陳偉明：
《DQVII》又再次放飛機，今次已決定不會玩這遊戲。

方家寶：
到底《機戰α》是不是真的會延期呢？

遊戲誌的回應

今個月各機迷最擔心的就是《機戰α》是否再次延期，這是因為早前有延期至8月的傳聞，不過有消息指新加坡已經有人開始售賣。另一方面，今個星期各大遊戲廠商亦趁E3舉行期間公布了多個大作，而最為矚目就是《METAL GEAR SOLID》及《SONIC ADVENTURE 2》。

GAME PLAYERの熱線遊戲流行榜表格

截止日期：2000年5月26日

姓名：________ 年齡：________

身份證號碼/護照號碼：________

地址：________

________ 聯絡電話：________

最期待的新作(不限遊戲數目)

遊戲名稱：________

____

最希望移植的作品：________

讀者留言壁 ________

____

____

可填寫有關任何遊戲的意見

____

熱線遊戲流行榜(截至5月18日)
(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

□1.櫻大戰
□2.Innocent Tears
□3.Super Runabout
□4.RENT-A-HERO No.1
□5.TAITO MEMORIAL CHASE H.Q.
□6.TAITO MEMORIAL BUBBLE BOBBLE
□7.釣魚64～乘着海風～
□8.SONIC THE HEADGEHOG POCKET ADVENTURE
□9.DYNAMAITE SLUGGER
□10.FIFA 2000 WORLD CHAMPIONSHIP
□11.考車牌吧
□12.Screen
□13.Super Robot大戰α
□14.聖ROMMIOUS女學院
□15.～仙界大戰～仙界傳封神演義
□16.賭博默示錄KAIJI
□17.AQUALIAN AGE東京WARS
□18.星界之紋章
□19.HRESVELGR
□20.DIGITAL PARTNER
□21.FIRE PRO WRESTRING for Wonder Swan
□22.HUNTER X HUNTER繼承意志之人
□23.MARVEL VS CAPCOM 2 New Age of Heroes
□24.Power Stone 2
□25.Breath of Fire IV~不變的人
□26.NBA 2K
□27.聖靈機RAIBLADE
□28.SUPER EUROPE SOCCER 2000
□29.The King of Fighters'99 Evolution
□30.ROCKMAN DASH 2~偉大之遺產
□31.SAMBA DE AMIGO
□32.EVERGRACE
□33.其他：________

優惠天國
COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年6月2日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

WS《機戰2》套餐

凡於本店購買Wonder Swan主機套餐可獲美麗優惠

Wonder Swan主機+《超級機械人大戰COMBAT 2》(限10套) $599

另



凡於本店購買Wonder Swan遊戲可獲美麗優惠 《超級機械人大戰COMBAT 2》 $289 《POCKET FIGHTER》 $240

另

憑券到本店可以優惠價$310購買手提遊戲機Wonder Swan

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

DC勁GAME，唔買唔得！

凡於本店購買DREAM CAST遊戲可獲美麗優惠

《POWER STONE 2》	$305
《NBA 2K》	$305
《THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION》	$309
《CARRIER》	$230
《RING》	$230
《哥斯拉GENERATION》	$60
《SUPER SPEED RACING》	$70
《COOL BOARDERS BURRRN》	$190

另

憑券到本店購買Dreamcast遊戲，均會獲送V.M.S.電池1粒。

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PlayStation日版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買下列遊戲

宇宙戰艦大和號～愛的戰士們(初回限定版)
BRAVE SAGA 2
夏色劍術小町
基利之望～自護之系譜
電車GO！PROESSIONAL
汽車GO！
Angelique History
VALKYIRE PROFILE (初回限定版)

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

手提機王優惠套餐

憑券到本店可以特惠價$540購買Game Boy主機＋火牛＋手繩＋機套＋閃燈＋對戰CABLE(只限GB CALOR對GB CALOR)

另

憑券到本店可以優惠價$150購買絕版任天堂遊戲機「紅白機」

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast低價保證

憑券到本店可於優惠價$1450購買Dreamcast行貨主機＋手掣＋變壓火牛＋AV線＋保用証＋4M VMS＋震動器手掣



新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

DREAMCAST日版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買DC遊戲

SAMBA De AMIGO(連CONTROLLER)
SAMBA De AMIGO
POWER STONE 2
SORCERIAN～七星魔法之使徒
THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION
MARVEL VS CAPCOM 2
NBA 2K
Twinkle Star Spirits
RAYMAN 2
AERO DANCING F
VIRTUA COP 2
Crazy Taxi
BIO HAZARD CODE：Veronica
東京巴士指南

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

改機要趁早

憑券到本店可以優惠價$160改DC主機的「美日兩用區碼」
(可玩美版及日版DC遊戲)

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

我的V.M.S.不夠位了！

凡於本店購買DC的V.M.S.記憶卡可獲美麗優惠

原裝彩色版VMS	$150
「4M版VMS」(連電腦CABLE)	$140
「2M版VMS」	$80

另

憑券到本店可於優惠價$210購買ASCII手掣

另

本店以高價收購DC、WS主機及DC、WS遊戲





新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

PlayStation美版遊戲優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

FRONT MISSION 3
VAGRANT STORY
SYPTTON FILTER 2
GRAN TURISMO 2
GRANDIA
CHOCOBO RACING
TACTICS ORGE
PARASITE EVE
ECHO NIGHT
KING FIELD SERIES
ARMORED CORE I II SERIES
LUNAR COMPLETE(限定版)



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

維修、放GAME都有著數！

憑券到本店維修DC、WS等機種可獲9折優惠

另

凡於本店收購DC遊戲時出示本券可獲加一優惠(如$100可變$110)

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

著名遊戲要訂趁早

憑券到本店可預訂各款PS著名遊戲如《FINAL FANTASY IX》‥‥等

另

憑券到本店可預訂各款DC著名遊戲：
《首都高BATTLE 2》
《ADVANCED大戰略～歐洲之嵐、德國閃電作戰～》
《RENT A HERO NO.1》
《STREET FIGHTERS III 3rd STRIKE》
《SUPER RUNABOUT》‥‥等

另

憑券到本店可以優惠價購買各款著名Nintendo 64遊戲

新一代遊戲公司
屯門新都商場2樓310號舖
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

GAMEBOY遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買GameBoy遊戲

METAL GEAR Ghost Babe！(日、美版)
GAME AND WATCH GALLERY 3
MACROSS 7
POCKETMON PINBALL(美版)
瑪莉工作室(初回限定版附桌上時針)
艾莉工作室(初回限定版附桌上時針)
SWEET ANGEL





POCKET MONSTER(金、銀)
POKEMON YELLOW(美版)
DRAGON QUEST I II
CARD CAPTOR櫻
STREET FIGHTERS ALPHA

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

優惠天國
COUPON PARADISE

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年6月2日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

DREAMCAST美版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買DC美版遊戲

DEAD OR ALIVE 2
SWORD OF THE BERSERK
ECW HARD CORE REVOLUTION
NHL 2K
NBA LIVE 2000
FIGHTING FORCE 2
RAINBOW SIX
AERO WING



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

GAME BOY COLOR優惠套餐

憑券到本店可以特惠價＄498

購買GAME BOY COLOR主機

(連機套)



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

我要睇VCD！

憑券到本店可以特惠價＄250

購買新PS VCD CARD

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

PS2全線大優惠

憑券到本店選購PS2遊戲機主機可獲優惠

另

憑券到本店可以特惠價購買PS2遊戲

EVER GRACE
GRADIUS III & IV
SKY SURFER
鐵拳TAG TOURNAMENT
DEAD OR ALIVE 2
FANTAVISION
RIDGE RACER V
STREET FIGHTER EX 3
決戰



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

GB Printer優惠套餐

憑券到本店

可以特惠價＄499

購買GB鏡頭連Printer

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

WONDER SWAN優惠

憑券到本店可以特惠價＄330

購買WS行貨主機

(連機套)

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

WONDER SWAN遊戲熱潮

憑券到店選購WONDER SWAN熱門遊戲

《超級機械人大戰COMPAT 2》
《CARD CAPTOR櫻》可獲贈精美海報
《SD GINDAM扭蛋戰記EPISODE I》
《由KISS開始》
《DIGIMON ADVENTURE》

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

DC優惠套餐

憑券到本店可以特惠價＄2190

購買DC Hello Kitty透明版主機（連MODEM＋KEYBOARD）



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

DC繼續玩震震

憑券到本店

可於優惠價＄99

購買DC內置震動手掣

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

N64遊戲熱潮

憑券到店選購N64遊戲可有優惠：

POKEMON STADIUM
GAUNTLE LEGENDS
RIDGE RACER 64
RESIDENT EVIL 2(美版)
WIN BACK(日、美版)
超級機械人大戰64
爆烈無敵BANGAIO
OGRE BATTLE 64
MARIO GOLF
MARIO PARTY
薩爾達傳說～時之洋笛
DRACULA惡魔城默示錄
NBA IN THE ZONE 2
STAR WARS EPISODE 1 RACER



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

我要玩結他！

憑券到本店

可以特惠價＄80

購買PS專用結他控制器

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

PS跳舞優惠套餐

憑券到本店可以特惠價＄119

購買PS跳舞毯

連跳舞地台



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1／F 34室

e3遊戲展

免費入場！！

5月12日香港時間 9:00 A.M.
Gameplayers.com.hk與您現場體驗 ！

Electronic（電子）
Entertainment（娛樂）
Expo（展覽）

5月11日至13日，Gameplayers.com.hk遠赴美國洛杉磯，
實地報導『E3』精彩盛況
事先張揚Microsoft『X-BOX』最真一面
專業採訪隊越洋直擊『E3』最新現場焦點

十大震撼遊戲動向，火速送上！！

TV GAME


Final Fantasy IX


Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty


Sonic Shuffle


VirtuaTennis

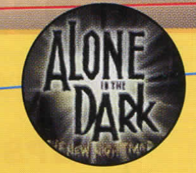

Ferrari F355 Challenge

PC GAME


Diablo II



Warcraft III



Alone in the Dark 4



Ultima Online 2


Command & Conquer: Red Alert 2







(c) 2000 Gameplayers.com Limited. All rights reserved.All images contained at this site are copyrighted.
They may only be used with the written permission of the Gameplayers.com.hk limited.
Unauthorized use is subject to severe civil and criminal penalties under applicable laws.

最新資料公開！！
CAPCOM vs SNK

DC/AD
FIG
發售商：CAPCOM
發售日/推出日：預定 2000年
售價：未定



一直以來大家期待的幻之對決《CAPCOM VS SNK》，現在就為大家公開一些新消息！今次除了有新畫面公開外，還決定了出戰的角色，登場的角色共有12人，CAPCOM有6人；SNK有6人，RYU對草薙的大戰即將開始。

兩種模式



既然是CAPCOM和SNK的格鬥遊戲，當然會有兩種STYLE的系統存在，從而令各位玩家容易適應，這分別是CAPCOM GROOVE和SNK GROOVE，不過究竟是個怎麼樣的系統，就要繼續留意我們的報導。

12位登場人物

CAPCOM SIDE


RYU


春麗


GUILE


BLANKA


KEN


ZANGIEF

SNK SIDE


草薙京


八神庵


不知火舞


TERRY


二階堂紅丸


RAIDEN

讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可。

© CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED.
© SNK 2000





突然回來的KYOU第3彈！

今期又在這裡跟各位讀者見面了！相信有很多肺友現在正忙於考試當中，但SNK並沒有偷懶！多隻大作即將出擊，請各位密切留意！



緊急情報！！

Quest的名作《傳説之Ouga battle》決定於6月22日正式發售。行貨將預定有中文説明書付送名可能還有贈品？！(爭取中)請各位支持原裝正版的NGPC軟件！下期將為大家大大介紹內容及人物角色。

代招募！！

凡對漫畫有濃厚的興趣及熟悉SNK原著的拳皇故事及有自信能做偏劇的朋友，是機會了！請將履歷寄至以下地址或傳真至以下傳真機：

尖沙咀棉登徑1號2003室
FAX：23680738
或E-MAIL至：cacaplanning@ctimail3.com.

今期讀者來信

TO KYOU:

HI HI！你好嘛！MAYBY YOU會對我有點陌生呢！BUT NEVER MIND！NICT TO MEET YOU你可以HELP ME TO SAY聲THANK YOU俾YURI小姐嘛，BECAUSE佢都係呢個專欄答左我幾封信架喇！I HAVE SOME QUESTION TO ASK YOU，HOPE YOU ANRWER ME，ARE YOU READY？

Q1)究竟你一你係男定女？
Q2)DC《COOL COOL TOON》同NGPE《COOL COOL TOON》會唔會同日推出先？話晒兩隻GAME有連動嗝！
Q3)如可以同日出，SNK可以推出特別版俾我地一次訂晒兩隻GAME嘛，(最好特別版真係可以特別D喇！)
Q4)究竟隻《KOF R-3》開發成點？幾時出到？
Q5)YURI小姐點解要走嗚？佢會唔會返黎客串一兩期架？
Q6)而家開始，係咪期期都係你做主持？
Q7)你係SNK既一份子丫？咁SNK呢個名有乜含意？
Q8)你地係西九龍既「SNK MEGA TON SHOW」好掂嗚！氣氛超嘘班嗚！攪多D喇！小弟務必出席！
Q9)GAME書話你地SNK遲D重點會放左係「X-BOX」同「P.S.2」之上嗚！告訴你唔好係DC上出GAME架！唔好唔做呀！PLEASE，我好支持SNK D GAME架！
Q10)KOF中咁多角色，YOU LIKE邊幾個？

SNKAND BLUE MARY FAN
WILLIAM

TO：WILLIAM

多謝你的來信，YURI已經離開了本公司了，雖然這樣，希望各位讀者能繼續支持這專欄。閒話休題，回答你的來信！

Q1)我當然是100% MALE啦！
Q2)現在還未決定發售日期，但相信是同期推出。至於《COOL COOL TOON》的資料遲些便會發表。
Q3)由於DC《COOL COLL TOON》的發行權(亞洲)，所以仍未有所宜。
Q4)《R-3》嘛…這個呢…仍是開發中。如果是KOF迷的話，可以先選將於7月6日發售預定的大富翁式遊戲《K.O.F.B.D.P》，如果是格鬥迷的話便要多等一陣子了！
Q5)每一個人都有其人生目標，所以她不會再客串了。
Q6)不會了啦！我都是客串咋！遲些將有一位新的主持人登場，敬請留意！
Q7)SNK是「SHIN NIHON KIKAKU」的略寫，即本公司的之前名字「新日本企劃」，明解無？
Q8)多謝支持我們所舉辦的節目，遲在7月中將有所「攪作」，是什麼？不用我們説吧！
Q9)其實是僧將重點放在「X-BOX」及「PS2」之上，而PS2的遊戲也已在開發當中，到適當的時候會正式發表。而DC仍會有預定推出軟件作品。
Q10)K.O.F的角色中，個人比較喜歡K'及MAXIMA，假假地也是主角及有新鮮感。

© SNK 2000



TEXT：IKI

緊急特集！決戰E3！！

本年度最強PC及TV GAME作品逐件睇！



◆靚靚姐姐1號

在剛過去的5月11日至5月13日，對業界來說可算是意義重大。為甚麼？相信一直有留意家用機(或電腦)情報或心水清的朋友也大概知道是怎麼一回事罷！因為那正是一年一度「最」大型遊戲展覽「E3」(ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO)舉行的大日子，今屆的E3於洛杉磯舉行，想知道在2000年各大遊戲廠商有甚麼大作發表，便不容錯過以下的介紹。各位觀眾，睇片喇！

未睇GAME，先睇女仔

這是《遊戲誌》的恆例，舉凡任何GAME SHOW也不忘攝取一些靚靚姐姐的玉照回來，今次E3也不例外，由於今次的E3是在洛杉磯舉行，故大部份的SHOW GIRL也是「外國」的靚靚姐姐，至於是否「外國月亮特別圓」，那便得看官自行判斷了。



◆佢‥‥望住我笑呀！(編按：佢望緊鏡頭咋！傻仔！！)



◆ CheckOut.com的靚靚姐姐

TV GAME部份

SEGA



◆《SPACE CHANNEL 5》的ULALA

今年SEGA的人員到場的都是主管級的重量人物。佐藤常務、軟體開發小組「9研」的水口部長、軟體開發小組「5研」的佐佐木部長、CS R&D統括本部的內海副本部長，還有SEGA OF AMERICAN的社長當然也有出現。好久不見的「NEVERLAND COMPANY」的高田副社長也有在會場上露臉。

會場充滿有著大音量的展示影片，也有雞尾酒，還充滿了參觀的來賓及有關係的人員，吵雜的聲音不絕於耳。會場內還有美國的小姐角色扮演《SPACE CHANNEL 5》裡的角色ULALA，而《SPACE CHANNEL 5》的製作者水口先生更頻說「很像！」。

◆SEGA對未來真的勝券在握？

在舞台上，SEGA OF AMERICAN的副社長說了一句：「PS2 IS NOT FUTURE OF THE VIDEO GAME！！」，彷彿SEGA已經對未來勝券在握。同樣是SEGA OF AMERICAN的副社長發表了DC的價錢只要149元美金，現場歡呼聲不斷。

在現場還當場展示了對應網路對戰功能的《NBA2K1》，立即和遠在舊金山的人連線對戰。令人驚訝的對戰功能，在場的觀眾都對於幾乎可以即時對戰的功能感到非常驚訝。看來，SEGA在美國也佔有了一片自己的天地。



◆《Jet Set Radio》



◆《Quake III》

音速鼠在E3登場

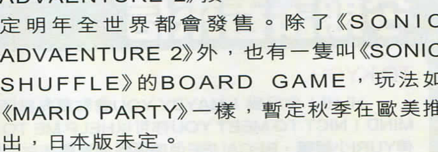


◆連水中冒險也有嗎？

2000年5月11日到5月13日之間，在洛杉磯E3展覽發表了《SONIC ADVAENTURE 2》的消息。《SONIC ADVAENTURE 2》是在舊金山進行遊戲架構，然後由SONIC TEAM USA來進行遊戲的開發。為了「SONIC 10th ANNIVERSARY」，這個遊戲大概是最好的慶祝吧！《SONIC ADVAENTURE 2》預定明年全世界都會發售。除了《SONIC ADVAENTURE 2》外，也有一隻叫《SONIC SHUFFLE》的BOARD GAME，玩法如《MARIO PARTY》一樣，暫定秋季在歐美推出，日本版未定。



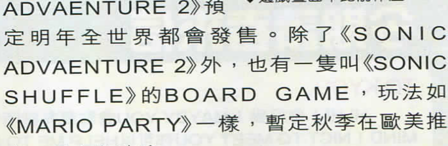
◆在森林中疾走的Sonic



◆遊戲畫面不比前作差



◆前面那些奇怪的岩石又是甚麼？



SQUARE

SQUARE在E3展覽展出的軟體如下：

《FINAL FANTASY IX》
《VAGRANT STORY》
《The Bouncer》
《Dew Prism》
《Driving Emotion Type-S》
《CRONO CROSS》
《聖劍傳說》
《Parasite Eve 2》

就如大家所見，SQUARE攤位所展示的作品大皈也是舊作，雖然當中有不少是十分出色的名作，但難免會令大家(特別是那些RPG迷)有點失望。其中《FINAL FANTASY IX》及《The Bouncer》是新作，但似乎並沒有甚麼新資料公佈，但最令筆者洩氣的便是《FINAL FANTASY X》了‥‥(但聽講連《IX》都未出喎！)



◆走回昔日路線的《F.F. IX》能否有如《VIII》般深受非機迷歡迎？

KONAMI

KONAMI公司在E3展覽展出的軟體如下：

DC部分：

《Age of Empires 2》
《ESPN Baseball 2Night》
《ESPN NBA 2Night》
《Nightmare Creatures 2》
《Silent Scope》
《The Grinch》
《The Mummy》



◆《M.G.S.2》遊戲畫面其之1

PlatStation2部分：

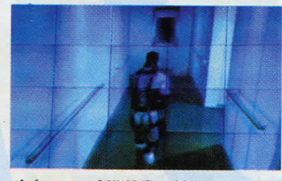
《ESPN X-Games Snowboarding》
《ESPN International Track and Field》
《Gradius》
《Metal Gear Solid 2》(video)
《Reisled: Ephemeral Fantasia》
《Seven Blades》(video)
《Shadow of Destiny》(video)
《Silent Scope》
《Z.O.E.》(video)



◆《M.G.S.2》遊戲畫面其之2

PlayStation部分：

《ESPN Great Outdoor Games: Bass Fishing》
《ESPN MLS Game Night》
《Nightmare Creatures 2》
《The Grinch》
《The Mummy》
《Woody Woodpecker Racing》



◆《M.G.S.2》遊戲畫面其之3

PC部分：

《The Grinch》
《Woody Woodpecker Racing》

在洛杉磯開幕的E3展覽裡，KONAMI終於正式發表《METAL GEAR SOLID》的系列新作，正式名稱就是《METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY》！

E3的發表會場上《M.G.S.2》的總監督—小島秀夫先生、角色設定—新川洋司先生以及聲音部分的製作—日比野先生都會出席。

在洛杉磯的E3展覽開始之前，HOLLYWOOD的環球製片場已經舉辦了KONAMI公司的的新作品發表大會。新作品當然是《M.G.S.2》！發表會上充滿著美國、法國、英國、香港還有日本等等世界各國的大眾傳播媒體記者出席。小島秀夫先生自己播放已經編輯過的《M.G.S.2》展示影片，觀賞完畢後，在場的所有人無不拍手歡呼，接著就是問題解答的時間。全世界的焦點也是《M.G.S.2》，玩家們可以在2001年等到這款遊戲的發售。KONAMI也將預定開設《M.G.S.2》的公司網站。



◆《M.G.S.2》遊戲畫面其之4



◆《M.G.S.2》遊戲畫面其之5

◆《M.G.S.2》遊戲畫面其之6

世紀帝國在DC

另外，令人意外的是有關DC版的《Age of Empires 2》的發表。之前流傳的情報都指出會先發售PS2版，想不到DC版更早做出正式的發表。另外在街機市場上大受歡迎的《Silent Scope》，將同時發表PS2版與DC版。



◆《A.O.E.2》的推出能否令DC的銷量更上一層樓？(圖為PC版畫面)

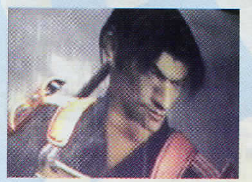
PS2

美國洛杉磯當地時間5月11日，E3展覽開始。SCEA當然也是參展廠商中的一員。SCEA攤位將近200台的試玩台，就有一半以上是在展示PS2的遊戲。《RIDGE RACER V》、《FANTAVISION》(放煙花)這兩款日本已經發售且能將PS2的高性能表現出來的軟體，圍觀的人潮很多。還有日本尚未發售的《GT2000》、《鬼武者》這兩款大作，試玩的人潮絡繹不絕。



◆《鬼武者》(美版：《Onimusha：Demon Warrior》)

扣掉SCEA的攤位，在其他協力廠商的攤位中，PS2的遊戲也極受歡迎。KONAMI發表的《METAL GEAR SOLID 2》會場就已經有錄影帶在播放，NAMCO攤位展出的是《RIEGE RACER V》、《鐵拳TAG TOURNMENT》。TECMO展出的當然是《DEAD OR ALIVE 2》。KOEI展出的是已發售的《決戰》和預定今年夏天發售的《真・三國無雙》。



◆比金城武更cool的主角



◆PC鉅作《Unreal Tourment》移植至PS2

◆大家認為PS2版《U.T.》的畫面表現如何？

◆《Madden NFL 2001》遊戲畫面

◆NAMCO展出《RIEGE RACER V》

遊戲誌突發組

PS2 將於 10 月登陸北美市場

Sony Computer Entertainment Inc.於5月11日發表，關於北美市場，將在10月26日發售擁有擴張功能的Playstation2。

於北美發售的PS2，主機在基本大小沒有什麼改變，主機內部會有足夠收納空間，以安裝為功能擴張方面所對應的硬體。

這功能擴張元件內，預定能有收納硬碟等的3.5吋擴充槽與裝備網路介面卡。這是日本版PS2所沒有的，不過也因此拿掉了PC卡插槽。此外，不再附贈工具片了，由於已將程式安裝進軟體中，所以仍然可以看DVD影片。而美版PS2主機重量為2.4Kg比日本版PS2重0.3Kg。

關於北美PS2發售的配合上，Sony Computer Entertainment America已針對北美遊戲軟體的製作，與208家遊戲公司簽下授權契約。以本年內發售為目標，約50款遊戲正在進行製作中。

北美的Playstation2的價格為299美金，首次出貨量預定為100萬台。PS2專用8MB記憶卡並不附贈，需另外選購。同時SCEI表示，由於日本國內需求上的擴大，以及海外市場的開展，為應付PS2的增產，已投資約1,300億日幣在0.18微米製程技術導入，增強半導體的生產能力。此製程的LSI生產投入預定在今年6月。

《首都高 BATTLE 2》

Crave Entertainment這間廠商在會場內播放的遊戲片段中，其中就有一段質素相當高的賽車遊戲片段，細看之下，原來這正是美版的《首都高BATTLE 2》！美版的《首都高BATTLE 2》名為《Tokyo Xtreme Racing 2》，從暫時公佈的資料中，知道會有65種車可供選擇，零件種類則有125種，此外賽道總長達100哩，登場對手超過300人，今次我們便找來了一條遊戲的宣傳片段供大家欣賞，大家認為其水準和上集相片有多少進步？遊戲預定發售日為2000年冬季。



◆《首都高BATTLE 2》遊戲畫面其之1



◆《首都高BATTLE 2》遊戲畫面其之2



◆《首都高BATTLE 2》遊戲畫面其之4

◆《首都高BATTLE 2》遊戲畫面其之5



◆《首都高BATTLE 2》遊戲畫面其之3

DC 上的 PS 模擬器發表！

曾引發騷動於Windows上運作的PS模擬器『Bleem』，這次發表能在Dreamcast上運作的PS模擬器。

E3展的第一天，於Bleem攤位貼著寫著「1：23」的密碼。直至下午1點23分始揭開神秘面紗，DC上運作的PS模擬器，名為「Bleemcast」。在可對應的遊戲軟體上，有著相當不錯的品質。關於PS遊戲畫面上所產生的鋸齒，可模糊化加以補正，比起PS畫面表現上能更柔順。會場中並以《GT》來試玩比較，顯然模擬器上的畫面漂亮多了。關於價格與發售日，各版本的售價為19.95美金，發售時間預定在6月中以後。

《NIGHTMARE CREATURE II》

這是PS 3D動作遊戲《NIGHTMARE CREATURE》的續編，新一集的故事發生於上集故事結束後100年的歐洲，邪魔高利博士在這100年間勢力不斷擴大，於是主角華萊士再一次展開他的追捕行動。遊戲賣點是恐怖的環境氣氛，以及更為流暢的3D畫面效果，遊戲世界由8個地區，其中包括巴黎和倫敦等一共30關組成，加上不同的遊戲視點，玩者在遊戲中將會完全地投入一個恐怖的世界。



◆《NIGHTMARE CREATURE II》是前作的續編



◆主角再一次展開追捕高利博士的行動



◆恐怖的氣氛是遊戲的賣點

CAPCOM

CAPCOM在今次E3中公佈的新作《CANNON SPIKE》，是一個將會在今年8月在DC上推出的動作遊戲，遊戲以3D多邊型製作，同時包含了動作及射擊的元素，但在操作上則力求簡易。遊戲的故事是講述世界上出現了一個機械人恐怖分子集團，於是七名正義之士挺身而出，這班人可謂大有來頭，因為他們全部都是來自CAPCOM多個著名作品的！其中就有洛克人、街霸系列的CHARLIE及CAMMY、魔域戰士系列的B.B.HOOD等等，遊戲中還附有一個畫廊模式，可以讓大家欣賞CAPCOM著名插畫師的作品！這遊戲會先在今年夏天在街機上推出，有興趣的朋友到時便要多加留意了！



◆《CANNON SPIKE》的操作力求簡易

◆七名正義之士聯手打倒機械人恐怖分子集團！

《SPAWN》

著名的美國漫畫《SPAWN》自從早陣子由CAPCOM推出了街機版本後，一直以來都有不少人留意著這遊戲將會在何時移植到家用機上，而在今次E3，CAPCOM並沒有令我們失望——DC版的《SPAWN》，預計將於今年9月推出。



◆可同時由4人進行戰鬥

DC版的《SPAWN》同多可同時由4人進行戰鬥，CAPCOM亦特別為此引入了最新的畫面分割技術；在玩法方面，團隊戰可讓玩者自行挑選一位由電腦控制的人物組成隊伍、而大混戰模式則是4人互相攻擊，直到最後得分較多的一人獲勝；此外亦有首腦戰及儲分的元素，而為了今次的DC版，每位人物都有其全新製作的爆機畫面，而玩者除了可自行選擇戰鬥舞台外，亦可控制舞台的重力以及開啟夜視裝置，更能設定雷達的開關、瞄準記號等，以方便不同程度技術的玩者。



◆在限時內合力擊倒對手

另外，新一集的《DINO CRISIS 2》不如之前傳聞所說要出在PS2上而是作在PS上推出。這一次《DINO CRISIS 2》除了主角和前作《DINO CRISIS》是同一個人，還加上了一個新的角色，這兩人要向突然出現的古生代巨大叢林挑戰。這款遊戲最大的敵人—恐龍們，這次不但數量增加，種類也增加，可是主角們也有新改變—可以同時拿兩把武器出來對付恐龍。這次甚至還有水中戰，將要對付水棲的兇猛恐龍。這次確定是會出在PS主機上，美國大約會在秋天發售，日本方面應該會早一點。

PC GAME部份

《Warcraft III》

《Warcraft III》將Blizzard的《Warcraft》遊戲系列帶回到了經典的歷史地位。但是《Warcraft III》將不會只是一款單純的即時策略遊戲，它將會包括許多角色扮演的要素，像是角色的互動、佔更多部分的角色養成、以及更多卓越的故事。

《Warcraft III》將會擁有六種可以讓玩家扮演的陣營可供選擇，這將會包括獸人、人類、不死系怪物、以及惡魔。遊戲中六個不同陣營中的每一種陣營都會與其他陣營有顯著的不同；舉例來說，儘管每一種種族都必須要聚集礦藏來建造他們的軍隊，每一種種族都有達成這類目的的不同方式。人類必須找尋金礦和木頭，而不死系種族則需要使用魔法的能力、以及找尋死去的敵人來發展他們的武力。《Warcraft III》將會敘說在Azeroth戰役發生之後所發生的故事。

在遊戲中，玩者將可以扮演六個陣營中的任何一個種族，並且在眾多單人遊戲場景及戰役中進行遊戲，或者轉向多人對決遊戲模式進行作戰。《Warcraft III》預計將會在今年年終前推出。


◆《Warcraft III》遊戲畫面其之1


◆《Warcraft III》遊戲畫面其之2


◆《Warcraft III》遊戲畫面其之3

◆《Warcraft III》遊戲畫面其之4

《柏德之門2》

《Baldur's Gate II: The Shadows of Amn》的開發時間大約是在《Baldur's Gate》正式完成開發後不久就已經展開，而且它將會採用與前作相同的Infinity引擎來製作。就如同大多數的續集作品一樣，因為遊戲的引擎已經有了可觀的改變，所以《Baldur's Gate II》相較於前作將會有許多的改進。

玩者可以將《Baldur's Gate》中的角色傳送進來或是重新創造一個新的角色，若是採用創造新角色的方式，也不用擔心角色會太弱，因為一開始就會得到足夠的經驗值，讓玩者有足夠的能力應付戰鬥。

《Baldur's Gate II》將會有較前作更長的故事，而且會有更多的支線任務以及橋段。舉例來說，將會有依據職業不同而有不同的任務，如魔法師可以接受法師塔的委託，而僧侶則可以向追求最高層的啟發而前進。


◆《Baldur's Gate II》遊戲畫面


◆玩者可以將前作中的角色傳送進來或是創造一個新的角色


◆較前作更長的故事

《Halo》

在《Halo》這款遊戲中，玩家將扮演軍事偵蒐單位中的一員，隸屬於人類在某星球剛建立、政權還不太穩固的帝國。當外星人的大型戰艦一路追著玩家，來到這個人類管轄的行星帝國的外圍，一處圍繞著行星運行之巨大厚實又古老的環狀帶停了下來，玩家們自此必須學習利用隨時可以在地面、海上，甚至是空中發動的游擊戰鬥來保家衛國。同時玩家也必須學習操作分別來自三種不同文化的多種交通工具和武器。戰鬥的場面會在室內與戶外發生。而在戶外的話就有豐富多變的景觀變化。

除了遊戲的個人模式外，還有可以扮演某一角色的多人合作模式。玩家可以扮演人類或是外星人。可以使用完全不同的技能、策略、交通工具和武器來完成各種遊戲目標。你可以選擇擔任全地形戰鬥車輛的駕駛、機槍手，或是後機槍手，躲在呼嘯而過的外星人飛機炮火下，一路狂吼、顛簸奔馳在不平的路面上，朝著敵人的要塞前進！


◆玩家須利用游擊戰鬥來保家衛國

◆玩家可以扮演人類或是外星人

◆戰鬥的場面會在室內與戶外發生

《Ultima Online 2》

《Ultima Online 2》是著名的網路RPG《Ultima Online》的續篇。《UO2》也將會是許多玩家共存於一個名為Brittania的世界。但是，不同於以往的《UO》，這回的設定並不是在劍與魔法的中古世紀。歷史背景上有因為某種產業革命的後果，大災難降臨了Brittania。《UO2》的時間相當於大災難發生後二百年後。因此，Brittania的世界成為了奇妙的機械和生物與劍與魔法同時共存。

《UO2》的設計小組參考了熱心《UO》迷的建議，將設計小組所構想的世界與玩家的希望巧妙地融合在一起。首先《UO2》可以自由選擇PvP(Player vs. Player)戰鬥的可否。以往的無差別PK的取消，同時也準備了鬥技場等區域讓玩家們能夠相互決鬥。《UO2》預定於今年年末開始發售。

其它參展作品


◆DC遊戲《LEGACY OF KAIN：SOUL REAVER II》的主角Raziel返回到過去的世界，企圖追尋他的創造者Kain並解開吸血僵屍絕跡之謎


◆PC GAME《Project Eden》遊戲畫面


◆DC摔角遊戲《WWF Royal Rumble》

◆2名摔角選手正在苦戰

◆一直也只聞樓梯響的PC遊戲《Max Pyne》

© SEGA Co. Ltd. 2000 © Sonic Team 2000 © Square Co. 2000
© Konami Co. Ltd. 2000 © Microsoft 2000
© Sony Computer Entertainment Inc. 2000
© Creative Entertainment 2000 © Capcom Co. Ltd. 2000
© Spawn： Marvel Comics Ltd. 2000 (c) Blizzard Co. Ltd. 2000

遊戲誌突發組

揭開PlayStation2鋸齒之謎

前言



在PS2正式推出之前，大家從雜誌上看到的PS2畫面都是有極高質素的，例如《RIDGE RACER V》和《鐵拳TT》(見下圖)，這些由軟件製造商主動發佈給傳媒的遊戲照片都擁有極高的解像度，令玩家們充滿期待。

但在PS2正式推出以來，大家可能已經發現了PS2實際的遊戲畫面，和之前所公佈的有着很大的差異。當中最為人垢病的，是畫面上那些俗稱「狗牙」的鋸齒狀線條。如果遊戲本身是比較靜態的話則還算可以接受(例如《決戰》)，但當畫面以高速移動之時，畫面上的鋸齒便立即變得相當顯眼，令人看得極不舒服。另外，不少讀者也會發現在遊戲雜誌和互聯網上刊登的PS2畫面照片也同樣是質素大減，和廠商的官方照片極之不同。



為什麼堂堂一部最強主機PS2會出現這個問題，而舊有的機種如PS、SS和DC卻一直都沒有發生過呢？筆者將會在本文為大家作出詳細解釋。

電視的顯示原理（NTSC制式）

在電視機的顯像管中，光線會由畫面的左上角開始，以極快的速度向水平方向掃射，當到達畫面右方的盡頭，便移往下一行繼續掃射，如此類推，直到可以覆蓋着整個畫面為止，這個過程在1秒中會重覆60次(每次稱做一個FIELD)。不過原來現行的電視機(非高解像電視)在60分之1秒中可以掃描的水平線數約只有250條，明顯不能做出高質素的影像，因此電視機便將一個本應是500線的畫面分開兩次來掃描，先在第一個60分之1秒中先顯示單數行的FIELD(1,3,5,7,9……)，然後在第二個60分之1秒中再顯示雙數行的FIELD(2,4,6,8,10……)，就能做出一個30分之1秒，類似高解像的畫面，這叫做一個FRAME，而這種單雙行互相交替的顯示法則叫做「交錯顯示法」(INTERLACED DISPLAY)，是一般NTSC廣播普遍採用的顯示模式。格鬥遊戲、賽車遊戲經常提到的60 FRAME/sec，嚴格來說應該是60 FIELD/sec，即30 FRAME/sec才對。

分析DC和PS2的畫面

明白了電視機的顯示方法和FIELD、FRAME的定義後，請大家看一看以下DC版的《DEAD OR ALIVE 2》的畫面。筆者是用了一張普通的電腦CAPTURE CARD接上DC的S-VIDEO輸出，去CAPTURE一個兩FIELD(即一FRAME)的畫面下來。大家可以見到畫面上的時鐘和人物由於正在移動的關係，因此出現「鬼影」而變得朦朧一片。這是正常的，因為電腦可以將電視的影像看得一清二楚，而人類的眼睛卻不能。



■ DC版《DOA2》一個完整的FRAME，留意時鐘和人物上的「鬼影」

接着筆者用Photoshop將這個畫面的兩個FIELD分開，就可以得出以下兩幅畫面。將它們和原來的FRAME畫面相比，可以見到它們的畫面質素、解像度都沒有任何下降，亦沒有明顯的鋸齒紋，連時鐘上的數字也能夠清楚地顯示出來，大家還可以看到兩個FIELD之間的時間差呢(11'66和11'68)。



■ 單數行FIELD



■ 雙數行FIELD

接着輪到測試PS2版的《DEAD OR ALIVE 2》。相信只要是曾經看過兩個版本的玩者，都知道PS2版的《DOA2》明顯是比DC版來得多鋸齒，但當筆者用同樣的器材去CAPTURE PS2版的一個FRAME時，發覺出來的效果竟然和DC版差不多，畫面的質素相當完美！



■ PS2版《DOA2》一個完整的FRAME

接着筆者同樣用Photoshop將這個畫面的兩個FIELD分開，但得出來的結果可是十分嚇人！因為整個畫面的解像度竟驟降至只有先前的一半，人物和背景上的鋸齒亦因此變得極之明顯，甚至一些在畫面上靜止不動的東西如人名和角色照片都走了樣！到底這是什麼回事？



■ 單數行FIELD



■ 雙數行FIELD

技術上的解釋

原來SONY在設計PS2時，是打算用兩個640×240解像度的FIELD去結合成一個完整640×480的畫面，相信用意是想減輕主機的負擔。在理論上這應該是沒有問題的(否則SONY也不會採用吧)，但實際上不知是程式還是硬件設計上出了毛病，當畫面上有大量水平移動時，這兩個640×240的FIELD便失去了同步的能力，並且開始互相交錯，產生大量鋸齒。某些眼利的人更會留意到PS2的畫面由於不斷閃爍，令到這些鋸齒變得更加明顯。

而更麻煩的是，一般雜誌社在CAPTURE遊戲機的畫面時絕不會CAPTURE整個FRAME的，而只會CAPTURE當中的FIELD，理由很簡單，因為CAPTURE整個FRAME會令照片出現鬼影，根本就不能在書裏使用。一直以來這個做法都相安無事，但自從PS2推出後，同樣的做法會令PS2的遊戲畫面變得只有640×240解像度，這就是為何官方照片和雜誌社的照片在質素上會相差這麼遠了。

相反DC由於常時都是以640×480去進行計算，而且還內置了減低畫面閃爍的「FLICKER-FREE」機能，因此並沒有FIELD和FIELD之間的同步問題，畫面也來得順眼和舒服。當然雜誌社在CAPTURE照片時也沒有任何問題。

問題應如何解決？

相信不少玩者最想知道的，是這個PS2鋸齒問題會否一直繼續下去，在日後每一隻PS2遊戲上都會出現。筆者不是程式設計員所以不清楚，但可以肯定的是現時PS2之開發環境非常困難，在連各大廠商如NACMO和CAPCOM也大吐苦水的情況下，要改善鋸齒這個次要問題將不會是一朝一夕的事，大家可能要忍耐多一陣子了。

遊戲終審庭

DEAD OR ALIVE 2

陪審員：時雨
遊戲時間：超過300小時(包括街機)

脫胎換骨之《DOA2》

在《DEAD OR ALIVE 2》推出之前，每當提起《DOA》這個名字的時候，相信大家首先會聯想到的，一定是眾女角們那「波濤洶湧」的身材（笑），而不是遊戲本身。無可否認，《DOA》的第一代作為3D格



鬥遊戲，是有許多不足之處。例如雖然使用了MODEL 2底板，但畫面的質素和《VF2》差了一截；當時極之新穎的「HOLD系統」在熟練者的手上，不需用打擊技，單是用HOLD已經夠贏，這是因為使用HOLD實在太過簡易，而且REWARD太大所以；也是嶄新系統之「DANGER ZONE」除了其原理不明之外（想來想去都不明白為何地面會產生爆炸），由它產生出來的大量「變態」連續技也有破壞遊戲平衡度之處……

當TECMO公佈會用SEGA的NAOMI底板來做《DOA2》的時候，外界第一個反應很自然就是落在眾女角的造型身上，在這方面TECMO並沒有令大家失望，因為《DOA2》中的女角造型，毫無疑問是現時最高的水準（比起PS2以VIRTUAL IDOL為賣點的《PRIMAL IMAGE》還要好）。但當在遊戲正式推出之後，筆者立即就被《DOA2》的遊戲系統所深深吸引住。我有一位朋友說得好：「想不到TECMO竟然可以將上集的『二流系統』進化到現在這個樣子！」



重新設計過的系統

反擊技「HOLD」在《DOA2》中可是佔了一個極之重要的位置。在上一集《DOA》裏，HOLD的作用是將對手的打擊技卸開，從而製造出虛位讓玩者去進攻。但由於一個上段HOLD即能夠同時對付上中段的所有招式，指令又簡單到只是按一個按鈕，令到主動使用打擊技的一方非常不利，因此沒有人肯主動進攻，遊戲也變得極之沈悶。



《DOA2》為了改善這個毛病，設計人員大刀闊斧地在HOLD的系統上作出全面的修改。首先，以往只會在中段打擊技擊中蹲下的對手時才會產生的「暈眩狀態」（稱為「CRITICAL」），現在只要是在普通COUNTER HIT時即會出現，而且其持續時間更被大幅延長，令到在《DOA2》中進攻的一方永遠比防守的一方有利。

至於被CRITICAL的一方也不是毫無對策的，因為《DOA2》將HOLD技變成了在CRITICAL狀態下防守一方唯一的反擊手段。它不但可以在CRITICAL狀態下使用，其威力還非常之高（比任何打擊技都要高，和投技的威力近似），令進攻的一方不得不有所顧忌。而且HOLD技的動作都異常有型，令遊戲在視覺上極之震撼。筆者覺得《DOA2》中那種拳來拳往的感覺，比其他3D格鬥遊戲都更接近現實情況。

另一方面，為了不讓HOLD技像上一集般太過過容易使用，設計人員便將HOLD細分為「上段HOLD」、「中段拳HOLD」、「中段腳HOLD」和「下段HOLD」四種，而且在HOLD的期間一旦被對手的投技HI COUNTER，HOLD的一方就會受重傷（隨時是大半行能源），這令到使用HOLD的人也有一定的風險，也保持了打擊技和HOLD技之間保持着絕妙的平衡。

買一送一的「TAG MODE」

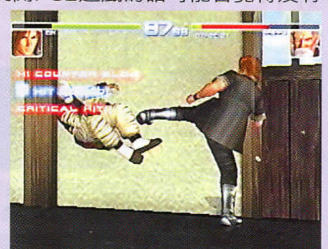


SINGLE MODE下的《DOA2》本來已是一套極出色的作品，但其新增設的2on2模式——「TAG MODE」則更是令人驚喜。雖然遊戲內的人物、招式等在TAG MODE中都沒有改變，但由於在系統上多了一個換人指令，竟然使到遊戲的玩法和單人時完全不同。例如空中COMBO，由於玩者可以在攻擊命中後立即換人繼續追擊，這使到招式的硬直時間影響不了COMBO的進行，因此一些浮力高但硬直長的招式，到了TAG MODE時使用率大增。又例如起上攻擊，在單人模式中它頂多只能令對手稍為「窒一窒」，之後也不是太過有利，但在TAG MODE中這個「窒一窒」的虛位已經足夠讓玩者換人和追擊！亦即時說，TAG MODE的容許玩者作大二擇的時機比單人時要高出許多，遊戲節奏因此也較快。由於《DOA2》中有12名人物，屈指一算TAG MODE的人物組合多達132組，單是研究每一個組合的空中COMBO已夠玩者受了。筆者甚至認為《DOA2》的TAG MODE絕對可以當作一隻獨立的遊戲來看待！

幾乎完美的家用移植

說回家用版的《DOA2》，TECMO在移植這遊戲時，花了不少心思去令格鬥初心者也能享受這遊戲。首先是將HOLD的指令作出簡化，不少玩者都覺得街機版的HOLD指令入力（如←↖F）太過難，而且中段HOLD又要分開拳和腳，非有經驗的玩者使用起上來有一定的困難。故此TECMO在移植時，便將兩個中段HOLD結合成一個，又將指令入力簡化型一個方向（如←F），令初心者也能得心應手（雖然在筆者的角度來看此舉會大幅影響遊戲平衡度）。除此之外，PS2版的《DOA2》還容許玩者使用DUAL SHOCK 2的ANALOG入力來出招，例如輕輕按K掣就是普通的上段踢，重按K掣則會使出回旋踢等（好像初代的AC版街霸），這樣做即使玩者是亂按一通也可以出到華麗的招式。

畫面方面，DC版的《DOA2》絕對是100%移植，基本上它和NAOMI版是完全一樣。PS2版則更加入了一些光源效果和新的場景，第一次玩的人會覺得它們非常華麗，但玩開街機版的人卻可能會不習慣。PS2版另一個問題是眾多PS2遊戲也有的通病，就是畫面閃爍不定和出現大量鋸齒。如果你是玩開PS2遊戲的話可能會覺得沒有問題，但當你玩完DC版後再去開PS2版，就會發現PS2的畫面不及DC版細膩。不過PS2版也有DC版所沒有的要素，例如那些有型到震的新TAG投，和性感異常的新COSTUME，令筆者覺得PS2版才是真正的《DOA2》完成版，總算有買的價值（否則DC版絕對已能滿足我）。



製造商：TECMO	售價：6800日圓
發售日：發售中	容量：DVD-ROM
PS2／FIG／1-4P／MEM／對應MULTI TAP、DUAL SHOCK 2	
製造商：TECMO	售價：44.9美元
發售日：發售中	容量：GD-ROM
DC／FIG／1-4P／MEM／對應ARCADE STICK、震動器	

©TECMO, LTD. 1996, 1997, 1998, 1999, 2000

TEXT：咸旦仔

Dreamcast 開創網絡對戰新紀元



網絡對戰一直都是電腦的專利，但因Dreamcast推出而改寫。SEGA就好像看通了網絡對戰的潛力，以開路先鋒的姿態出現，令家用遊戲機大大改變。直到現在Dreamcast亦已推出了很多不同類型網絡對戰遊戲，對於各位機迷來説可是天大的喜訊。不過由於SEGA在本港並未有設置SERVER，令香港機迷一直未能接觸到Dreamcast的網絡對戰遊戲。

香港 Dreamcast 迷的喜訊





在Dreamcast推出以來一直都流傳着很多不同的方法，令其可於香港作網絡對戰，在眾多方法中，就以遊戲店為顧客提供Dreamcast上網登記的方法最受玩家歡迎。雖然不是大部份遊戲可以玩到，以及遊戲進行速度亦比較慢，但對於本地機迷來説亦總比沒有的好。隨着「Sega.com Asia Limited」的成立，利用Dreamcast作網絡對戰的想法也不再是場夢了。據早前「Sega．com Asia Limited」的記者招待會中表示，SEGA將於今年7月增設本地SERVER。對於本地機迷來説真是天大的喜訊。

Dreamcast有乜網絡對戰遊戲

鑑於還有大約2個月才能用Dreamcast上網，特此在今期為大家介紹一下近期有那些Dreamcast的網絡對戰遊戲。

MARVEL VS CAPCOM 2



製造商：CAPCOM
售價：5800日圓
發售日：發售中
容量：GD-ROM
DC/ FIG / MEM

© CAPCOM CO.,LTD





近期最受歡迎的格鬥遊戲。相信大家已經在遊戲機中心挑戰過無數對手了，大家又有沒有想過挑戰一下其他對手呢？本作除了網絡對戰外還加入了「HOME PAGE」，讓大家能看到更多有關本作的資料，如人物角色、出招表和對戰記錄等。

DEATH CRIMSON 2

製造商：ECOLE SOFTWARE
售價：5800日圓
發售日：發售中
容量：GD-ROM
DC / STG /MEM



© ECOLE

在現時Dreamcast的遊戲中，就只有此作能作網絡對戰的射擊遊戲。3年的今日開發商為了洗脱上集的不好評語，在今集的畫面和操作等方面均作出相當程度的強化，而遊戲形式則和〈HOUSE OF DEAD 2〉極為相似。對於一些射擊迷來説也是一個不錯的選擇。







VIRTUAL—ON ORATORIO TANGRAM



製造商：SEGA
售價：5800日圓
發售日：發售中
容量：GD-ROM
DC / ACT / MEM /

© SEGA ENTERPRISES,LTD,1999

另一隻最受歡迎機械人格鬥遊戲，本作以最具真實感見稱。而今次的網絡對戰與一般的有些分別，當中將分為初級者和上級者兩種，初級者是可以向其他玩家作即時對戰，而上級者則以階級制的方式作挑戰，大家初期會以候補生的名義作戰，在對戰中取得勝利便能升級，最高的級數為元帥級。



花組對戰 COLUMNS 2

製造商：SEGA
售價：5800日圓
發售日：發售中
容量：GD-ROM
DC / PUZ / MEM /

© SEGA ENTERPRISES,LTD,2000



在SATURN推出第一集後人人皆知，第二集在Dreamcast上推出亦非常受歡迎。再加上能作網絡對戰，令本作更為人熟悉。而作網絡對戰前必須在網頁上設定好會員証方可對戰，每場對戰都會記錄在會員証上。



POWER STONE 2

製造商：CAPCOM
售價：5800日圓
發售日：發售中
容量：GD-ROM
DC / ACT / MEM /

© CAPCOM CO.,LTD.2000





自從第一集深受玩家歡迎後，今集即與街機同步推出的動作遊戲，相信大家對此作亦都非常熟悉了。本作最吸引之處就是可作四人對戰和網絡對戰，而在網上除了對戰外還可在網上下載一些遊戲的道具和音樂。相信大家都不會錯過！

通訊對戰 LOGIC BATTLE 大雪戰



製造商：FORTYFIVE
售價：3800日圓
發售日：發售中
容量：GD-ROM
DC / PUZ / MEM /

© FORTYFIVE 2000

作品本身就以網絡對戰作為賣點的遊戲，遊戲的玩法就是玩者在版圖上設定好自己的棋子，跟着就與對方以輪流方式去估計雙方棋子的位置作出攻擊。而網絡對戰方面，除了找對手外更可在網上進行特殊道具的買賣，令整個遊戲的變化更加大。





首都高 BATTLE 2

製造商：元氣
售價：5800日圓
發售日：6月22日
容量：GD-ROM
DC / RAC / MEM

© 2000 GENKI © 1999 GENKI

繼承第一集的優點再加入大量新元素，萬眾期代之作。本作的網絡對戰功能，除了可與世界各地的車手挑戰外，還可在網上下載各類改裝零件和資料，相信各位《首都高》迷一定不會錯過的。





STREET FIGHTER III 3rd STRIKE Fight for the Future



製造商：CAPCOM
售價：5800日圓
發售日：6月29日
容量：GD-ROM
DC / FIG / MEM /

© CAPCOM CO.,LTD.

最受歡迎的格鬥遊戲「SF」系列「STREET FIGHTER III 3 rd STRIKE Fight for the Future」將於6月面世。遊戲的基本玩法相信大家都非敍熟悉，而今次最吸引之處就是可以進行網絡對戰，相信到時又會再掀起另一個網絡對戰熱潮。





育成打吡賽馬

製造商：SEGA
售價：6800日圓
發售日：7月
容量：GD-ROM
DC / SLG / MEM /



© SEGA ENTERPRISES,LTD.,2000

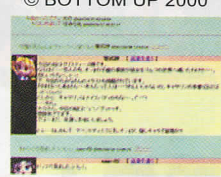


本作是一隻純以賽馬育成為主的遊戲，大家要不斷訓練自己的馬匹取得好成績，除了進行訓練外，馬匹本身的質數和戰略的運用都非常重要的。大家亦可將自己訓練好的馬匹，送到網上參加每日舉行的比賽，看看能否成為世界一級馬王。



熱門 GOLF

製造商：SEGA
售價：5800日圓
發售日：2000年春季
容量：GD-ROM
DC / SPT / MEM /



© BOTTOM UP 2000

近年高爾夫球已成為很普遍的運動，世界各地都有許多高手，如果要挑戰他們是一件非常困難之事呢！可是不用失望，本作就能為你解決以上的困難。本作是一隻讓大家在網絡上和各地高手比試高爾夫球的遊戲。逼真自然的背景，加上難度和真實場地差不多，高爾夫球迷又怎能錯過呀！

RUNE JADE

製造商：HUDSON
售價：價格未定
發售日：2000年夏季
容量：GD-ROM
DC / RPG / MEM /

© 2000 HUDSON SOFT

Dreamcast上第一隻網絡對戰的RPG遊戲。本作的遊戲版圖是非常廣闊的，除了於各地佈滿1000個迷宮外，當各位在再次進入迷宮時，迷宮內的位置都會有所改變，從而令到迷宮的種類繁多。在網絡對戰中大家亦可和世界各地的玩家一同挑戰迷宮，而每次最多5人同時進入迷宮。喜歡RPG遊戲的朋友亦不會錯過。

PHANTASY STAR ONLINE



製造商：SEGA
售價：價格未定
發售日：2000年發售
容量：GD-ROM
DC / RPG / MEM /

© SEGA ENTERPRISES,LTD,2000

一隻在SEGA大力宣傳下的網上RPG遊戲「PHANTASY STAR ONLINE」，其注目度更勝「RUNE JUNE」。「PHANTASY STAR ONLINE」的故事非常龐大，而玩者每次進入遊戲後都可與世界各地的玩家組成一隊最多4人的冒險隊，接受各種不同的任務和挑戰。除了冒險外，各位亦可於鎮上與不同地方的玩家交談、找尋同伴和道具買賣等。再加上全以3D效果來表達，又怎會不是令人期待之作呢！



QUAKE III ARENA

製造商：SOFTWARE
售價：價格未定
發售日：發售日未定
容量：GD-ROM
DC / ACT / MEM /

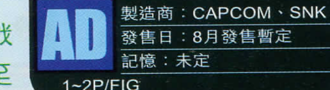
有玩過「QUAKE」系列的朋友都知道，此作是網絡對戰遊戲之中最出色的3D射擊遊戲。今次移植到Dreamcast上的「QUAKE III ARENA」是PC版中的最新作品，本作的最大特點是刪除了舊有的任務模式，只留下「DEATH MATCH」和「CAPTURE FLAG」兩個模式，另外遊戲可同時供給10多人一齊進行，令遊戲的刺激性大大提高。

TEXT：悟空



CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000~

千呼萬喚始出來！！



DC	
製造商：CAPCOM、SNK	
售價：6800日圓暫定	發售日：8月發售暫定
容量：GD-ROM	記憶：未定
1~2P/FIG/VMS、通訊對應	

AD
製造商：CAPCOM、SNK
發售日：8月發售暫定
記憶：未定
1~2P/FIG





眾多格鬥遊戲迷日夜盼望的幻之格鬥遊戲《CAPCOM VS SNK》，由當初宣佈會推出至今遊戲的資料都極為有限，只有三數張開發圖片曾經公開過，而且在早陣子遊戲的消息更完全消失，令玩家都以為遊戲已取消開發，不過在近日遊戲的消息亦再度重現，而今次的重現更帶給所有玩家一個驚喜！那是甚麼驚喜？玩在就給大家細說從前。

驚喜1——遊戲名稱決定！！

首先介紹的是遊戲已有其正式名稱，遊戲的名稱已命名為《CAPCOM VS. SNK~MILLENNIUM FIGHT 2000~》，不再是《SNK VS CAPCOM》或《CAPCOM VS SNK》，而遊戲風格將會以SF ZERO那種卡通風格來表示，另外遊戲會以NAOMI基板開發，亦即是說移植PS版的可能性……





驚喜2——發售日決定！！

遊戲自宣佈開發至今，一直也沒有公佈遊戲的發售日是何時，就連暫定的日子也沒有，不過在今次最新收到的資料中廠方已將遊戲的發售日暫定於今年8月，雖說是暫定，但據可靠人仕透露說遊戲在8月推出相信會是真的，但話說回來，究竟在8月推出的會是那個版本？是街機版還是DC版？而筆者收到的可靠消息就是……DC版與街機版同日發售！！相信這必定是玩家的好消息。





驚喜3——登場角色決定！！

在以前公佈的圖片中可看到的角色都只是廠商模擬出來的，不能盡信圖片中的角色會於作品中登場，不過在今次的資料中廠商已經肯定了十二名登場角色，他們分別是：RYU、KEN、春麗、GUILE、BLANKA、ZANGIEF、草薙京、八神庵、二楷堂紅丸、TERRY、不知火舞和RAIDEN，已公佈會登場的角色分佈很平均，兩間廠商分別有六人，當中全都是「SF」和「KOF」系統中的角色，廠方曾經說過遊戲的登場角色將會超過二十名，不知之後將會是那些角色會在遊戲上登場呢？









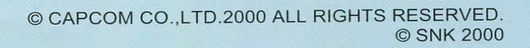


驚喜4——全新系統！！

今次廠方將會為遊戲設定一個全新的系統，暫時知道的是遊戲將分為「CAPCOM GROOVE」和「SNK GROOVE」兩個系統，筆者估計這兩個系統應會是參照廠商自己屬下格鬥遊戲的基本系統而演變出來，即是有可能「CAPCOM GROOVE」會像SF ZERO那樣超必BAR會有級數之分，而「SNK GROOVE」則會是有DASH及爆氣等在KOF系列中份有的系統。






© CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED.
© SNK 2000

TEXT ：咸旦仔



EIGHTEEN WHEELER

AMERICAN PRO TRUCKER

18ホイーラー(仮題)



製造商：SEGA　售價：價格未定
發售日：發售日未定
容量：GD-ROM　記憶：1 BLOCK
RAC / VMS / 對應軟盤

街機版完全移植

以前的賽車遊戲多是一些為人熟悉的跑車為主題，但早前SEGA在街機上推出一集以大型貨車比賽遊戲《EIGHTEEN WHEELER》，令眾玩家大為驚喜，受歡迎程度更一時無兩。因為這個原因，SEGA便決定將此作移植到Dreamcast上，令DC迷期待萬分。現在便為大家介紹這隻與別不同的賽車遊戲吧！



通信對戰

本作移植在DC的最大好處，就是可以足不出戶，便能挑戰世界各地的貨車手。現在就看誰能成為世界第一吧！

一直往前衝



本作最特別就是操控着大型貨車，以最快速把貨物運到指定目的地，最終目的是橫跨美國。在遊戲中，貨車的性能會隨着載貨重量的不同而出現細微變化，另外玩者還能用響按叫前面慢吞吞的汽車讓路。若想增強貨車的性能的話，玩者就要在戰勝對手後所出現的有獎比賽遊戲中再度取得勝利，就可得到增強貨車力量的道具。

與全美的貨車司機比賽

大家在駕駛貨車在公路行駛時，會有很多其他貨車通過。一般來說貨車司機的品行都很好的，不過當進行比賽時就會變成另一類人，他們會從後面超越大家，並且在前面阻塞大家的去路，所以大家要比他們更先到達目的地，才能得到更多報酬。



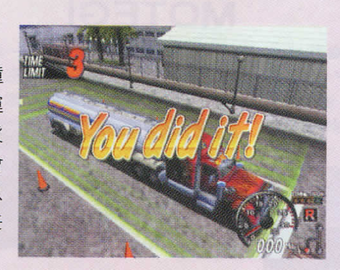
公路上會有很多分叉路

本作的公路就如現實一樣，會有很多不同的分叉路。當大家遇到分叉路時要作出適當的選擇，看哪條路是最快。因有些路雖然是沒有貨車阻擋，但有可能將路途變遠了，如果選錯的話便會給對手取得獎金。所以大家要小心選擇行車路線。



運送的貨物

在STAGE 2以後，貨物會有2種給玩家選擇。運送之報酬會因應運送物的難度有所分別，報酬高的貨物重量會較重，而且運送的時間會較短，所需的技術亦比較高。所以大家在選擇時要選擇自己能勝任的，否則便會得不償失的。



對障外物視若無睹



大家在這個遊戲中操作的貨車，無論在馬力和性能都是普通汽車無法比媲的，所以如果在道路中塞滿車的話，大家可以無視其他汽車的存在直衝過去，就算在S形路段中駕駛大家都可不用減速強行剷過去，衝出一條自己的通道。

4種不同種類的貨車

在遊戲中可選用的貨車有4架，每一架都充滿獨特個性。每段路程都有其適合的車種，另外每架車的性能都各有優點，所以在選擇時要選適合自己的，才能取勝。

ASPHALT COWBAY

4款貨車之中最平均的一架，無論性能或速度都非常平均的，最適合初學者使用。其外形與它的名字一樣「COW」。

STREAM LINE

唯一有TURBO的貨車，非常重視速度的貨車，其流線形的車身最為突出。操控性比其它車較困難，需要一定的技術才能用它來取勝



HIGHWAY CAT

最快速之貨車，無論在各種性能方面都是最強的，但在上斜路時需要最快時間將以波段轉為低波段，所以要求的技術很高的。



LONG HORN

4架之中最慢的貨車，但其運貨量卻是最大的，可在同一時間中運送比其它貨車多一倍的貨物。因車身大的關係，在路面中沒有障外物可阻難它的去路



© SEGA ENTERPRISES LTD.,1999

TEXT：悟空



F355 challenge

史上最強賽車傳說來襲！！

DC 製造商：SEGA　售價：價格未定
發售日：發售日未定
容量：GD-ROM　記憶：未定
1~2P/RAC/

昨年初夏登場，在街機大受一眾賽車遊戲支持者歡迎的賽車遊戲——《F355 challenge》，但今次為大家介紹的不是街機版而是DC版，相信各DC機主知道這消息後定會非常興奮，而今次將會首次為大家公開DC版的遊戲畫面，讓大家來感受一下遊戲的魅力。



FERARRI F355的歷史

F355其實是F348的後繼MODEL，體型巨大是它的特徵，此車於1994年推出市面，其後法拉利公司的新總裁上任後更將其大幅強化，強化後跑車的總排氣量3495cc、最大馬力380匹，最大扭力為36.7kgm，而遊戲中所採用的就是這強化版。

三分割畫面不再？

大家都知道遊戲在街機時是以三分割畫面來表示，當時筆者覺得這系統十分真實和壯觀，不過相信到了DC版時這種壯觀的畫面不能再顯現在大家眼前，一來機能問題，二來就算真的可以繼續三分割畫面進行遊戲，相信方法定是要將三部電視放在一起，但這樣做的話，家人會否容許自己將家中的電視搬來搬去？

能否對戰？

對戰差不多是大部份遊戲的必有項目，這隻F355亦不例外，從資料中知道現在遊戲雖然仍在開發階段，但已經可以進行二人對戰，而二人對戰時的畫面也是賽車遊戲常用的上下分割來表示。



賽道選擇

現時為止遊戲共有五條賽道可以選擇，分別是：SUZUKA、SUGO、MONZA、MOTEGI和LONG-BEACH，以下是五條賽道的簡單介紹。





SUZUKA



日本最具代表性的賽道——鈴鹿，全長5,864km，當中最為特別的是那八字彎角，在世界是數一數二的彎角，另外賽道由起步點開始會慢慢變得狹窄，車手必須要有一定技術才可通過。



SUGO

位於宮城縣柴田郡村町的SUGO，全長3,704km，賽道以低速彎角為主，而且彎位比一般賽道多，一些重心力不夠強的跑車會比較難應付。



MONZA

相信很多賽車迷也會認識這條賽道，因為他是每年F1世界選手選拔賽的賽道，全長5，770km，賽道中沒有太難的彎角或窄路，難度屬中下級。



MOTEGI

難度是遊戲最低的一條賽道，長度只有2,400m，形狀成零形，是初學者練習的好選擇。



LONG-BEACH

位於美國加州的LONG-BEACH，全長約2.5km，於1975年建成啟用，第一場賽事是美國GP舉行第一次F1賽事，是一條屬高速形的賽道。





© SEGA 1999,2000

BY殺戮使者隨風

街機風暴再次殺上DC



DC
發售商：SEGA
發售日：未定
售價：未定　容量：GD-ROM
SHT/MEM/1~4P

SEGA又出移植作－

SEGA真的有一個習慣，就是把街機大受歡迎的遊戲移植到家用機DC上，就像之前的《CRAZY TAIX》及《SAMBA DE AMIGO》等就是一個好例子，不過筆者覺得這絕對是一個好現象！因為可以讓各位在家練習，不用在街機白花錢嘛！而今次介紹的作品在街機上亦有出專用手掣，不知在家用機上是否亦會推出呢？



不是你死就是我亡－

玩者除了會因為被敵人攻擊而死之外，遊戲中亦有時間限制。每一個MISSION中都有不同的任務及限制時間，如果各位不能在有限的時間內完成任務，就要面對GAME OVER的命運呢！幸好遊戲中有不少道具可以幫助玩者，例如是子彈或時間，只要走過去拾起就可以了。但要小心背後有敵人在對你虎視眈眈呢！總之，你要記得這是一個考反應的遊戲，在這個血腥的世界中是沒有人情可言的！

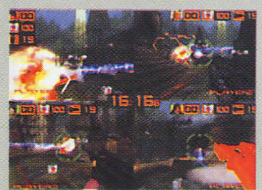




四人超激鬥！－

DC版比街機最優勝的地方，就是它除了可以進行網上對戰外，即使只使用同一部機亦可支援四人對戰。另外，各位亦可使用兩部DC雙連來作隊際賽，大家一起來看看，在生活中無所不談的好朋友，進入遊戲之後是如何地互相殺戮吧！亦要好好保護自己的利益，因為當殺死NPC(非玩者之角色)後將會出現寶石，但寶石是不懂認人的，太慢的話可是會被別人拿掉啊！





愛上殺戮時光－

這隻《OUT TRIGGER》在街機上很易找到，因為一些比較大的機鋪皆有返貨。連筆者這類不太愛射擊遊戲的人亦曾玩過呢！而玩法簡單說一句，就是找出敵人並殺掉，但其難度亦不低呢！因為遊戲以3D製作，形成很多不易發現及攻擊的死角位，而且要把敵人鎖死後才可攻擊，一不留神就會令自己先成為槍下亡魂呢！幸好視點方面亦有兩種可以選擇，第一種是第一身視點，而另一種則是第三身視點。各位是想體驗一下那種超巨壓迫感的戰鬥，還是在遠處操控一切呢？



個個角色，各有特色－

遊戲中最大支援四人對戰，而遊戲中亦有四個角色可以選擇。當然每個角色的特色例如攻擊力及防禦力皆不同，而喜歡使用的武器亦不同，現在就來為大家介紹，讓各位可以選擇到自己最喜歡使用的角色吧！



朱雅伊(ジエイ)：擁有一頭咖啡色頭髮的英國人，是一個能力比較平均的角色。喜歡速度快而攻擊力強勁的武器。
使用的武器→SUMBER炮、手榴彈、ROCKET LAUNCHER



亞藍(アラン)：跟朱雅伊能力相似的角色，法國人。而且所使用的武器亦跟朱雅伊一樣，適合初學者使用。
使用的武器→SUMBER炮、手榴彈、ROCKET LAUNCHER



莉娜(リナ)：四個人之中唯一的女角色，日本人。也許因為女性的身體比較輕盈因此移動速度良好，對於連射技巧頗有心得。
使用的武器→SUMBER炮、移動CENSOR炸彈、50毫米步槍



特羅(タロン)：美國人的他不但身型是重量級，連喜歡的武器亦是重量型的。他的破壞力超強勁，適合喜愛強烈破壞的玩者。
使用的武器→激光炮、大型手榴彈、鋼鐵炮

© SEGA ENTERPRISRS.LTD.,1999,2000
*畫面為開發中畫面

BY隨風

Innocent Tears イノセント ティアーズ

DC
發售商：廣美/GLOBAL · A · Entertainment
發售日：預定2000秋季
售價：6800日圓 容量：GD-COM
SRPG/MEM

於東京街頭大戰

折翼天使—

原本，所有天使都是在天空中嬉戲的可愛公主，可是當一部份的小天使誤墜罪惡中後，彼此間自此恩斷義絕。正與邪、光與闇，互相對立，千千萬萬年如是，從不間斷。當純潔、優美的聖天使碰上邪惡、妖魅的墜天使，他們之間的戰鬥應該說是正與邪的對峙、還是天使之間的自相殘殺？

舞台是東京…—

東京都，一個繁華美麗的地方，可惜現已崩潰。人類，早已不存在於這個世代中，餘下的，就只有天界及地界的戰爭、白羽天使及黑翼天使的苦鬥。看著真實的東京街道在眼前慢慢損毀；感受著我們的世界不斷悲鳴；空氣中也許已沒有氧氣的存在，反而滿佈著戰火的味道。由東京漫延至整個日本、整個世界、甚至整個宇宙，把天上的神辛苦建造的宇宙，用「祂」自己的手來毀滅…

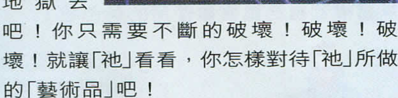




來吧！攻擊吧！毀滅吧！—

用你的雙手，攻擊「祂」的國度。想哪個地方首先消失？快些選擇吧！找一些邪惡的戰士，用他們的雙手不斷向著熟悉的建築物作出攻擊！有人阻止？沒關係，把他也帶進地獄去吧！你只需要不斷的破壞！破壞！破壞！就讓「祂」看看，你怎樣對待「祂」所做的「藝術品」吧！





「祂」也喜歡戰鬥—

「祂」已心死了吧？不但不對地球作出保護，反而派出天使們來對抗，一起破壞。也好，就讓我來看看天使脫下善良的面具後，作出攻擊的樣子吧！雙方以「TURN」制輪流攻擊，每個回合都以行動力來支配其行動多寡。要攻擊、還是防禦？要使用道具來延續生命，還是已把生命置之度外，只管盡情在敵人身上留下無數的傷痕？

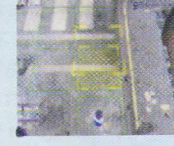




片甲不留—

別這麼天真吧！在四面受敵的情況下，只看著前方有用嗎？轉換一下視線，也許他們正躲在暗處等著偷襲你呢！有敵人在天上？別忘了你背後的羽翼，飛上去跟他決一死戰好了！再不然，使用不同的魔法一次把他們殺個清光，或者換一些作遠距離攻擊的武器，在遠處慢慢進行你的「殺戮遊戲」吧！總之，只要可以把敵人殺死，用什麼方法也不要緊，隨你喜歡吧！





愛怎樣就怎樣—

在每個回合之中，只要各位還有行動力餘下，就可以隨自己的喜好作出不同的指令。當然不同的指令所消耗的行動力皆不同。但只要能把那班自以為很純潔，很可愛的聖天使打倒就好了！不過他們大概也了解到「祂」不是真的愛他們了吧？否則要他們又何需參加戰鬥呢？



指令	說明
移動	移動的範圍越大，使用的行動力就會越高。
上昇	飛到天上攻擊吧！要留意需使用的行動力會比較高。
下降	回到地面。
道具	雖然是天使，但也不是萬能的，有需要的話就使用道具吧！
術	視乎自身擁有的能力，而使出類似魔法的攻擊或回復。所使用的移動力會較高。
「TURN」終了	攻擊完了嗎？夠了嗎？那就休息一下，讓那班笨敵人攻擊吧！

© 2000 KOBI © 2000 GLOBAL A Eetertainment
© 2000うたたねひるゆき/制作委員會

BY隨風

仙魔大戰 2000 FEVER！FESTIVAL

數字數字數字！收集收集收集！

發售商：SEGA	發售日：發售中
售價：4800日圓	容量：GD-ROM
記憶體：20 BLOCKS	

DC　ETC/MEN



《仙魔大戰》－

《仙魔大戰2000》又來喇！今次的遊戲主要有關收集「數字封印」以及小遊戲，當中當然少不了《仙魔大戰》的可愛人物了！到底今次的作品有什麼吸引之處？現在就立即為大家介紹！

收集數字封印－

遊戲的目的最主要是收集起數字封印，當玩者每收集到一款新的數字封印後，封印圖鑑便會增加其資料。今作除了有之前已有的第一集及第二集的封印，還追加了一共八十多個的數字封印，大多都是以小遊戲的形式來得到，當然亦可以利用通信相戰跟其他玩者比試，以得到一些自己沒有的封印。各位，你有沒有把整本封印圖鑑儲滿的耐性及能力呢？不過要得到它們並不是易事呢！



真現實－

而要玩某一些小遊戲的話，玩者是需要進入一些特別的場面如「魔神殿」才能進行的。可是進入此等地方卻需要付入場費呢！不但入場的時候要付錢，玩小遊戲的時候亦要，各位要多儲一些金錢才去玩呀！另外，亦有不少小遊戲只存在於特別地方中，而這些特別地方大多是隱藏地方。因此到底能不能把數字封印儲整，除了懂得玩小遊戲之外，運氣亦是很重要的項目。





小遊戲介紹－

之前都提過封印是靠玩小遊戲得到，既然有這麼多封印，遊戲中所收錄的小遊戲自然不會少，而且相信一個小遊戲可以得到數個封印。但無論如何，最重要的都是懂得這些小遊戲的玩法，現在就立即為大家介紹一下，這些小遊戲的特色及玩法吧！

「撈金魚」(角鯛稚魚すくい)：這個其他即是「撈金魚」的遊戲，所有魚都很大呀！如果平時有玩一些遊戲中有類似撈金魚的小遊戲的玩者，相信不會太難。而此作的心得是，放在水中時要快速拿起，不要長時間泡在水中。另外撈魚的時候要在邊位，千萬不要用中間，否則一定會穿。

「對對碰」(タプルマツチパネル)：相信沒有人會不懂得玩這個遊戲吧？在日本中稱為「神經衰弱」，其實即是我們非常熟悉的「對對碰」。玩法是把兩隻相同的牌子找出就可，是一個很考記憶力的遊戲。不過相信對於聰明的玩者這個遊戲的難度不高。

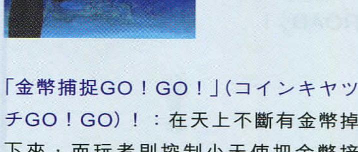
「流氓熱戰」(フーリ・ガンシユーテイング)：在書面上會有一個人飛來飛去，與此同時亦會有人對他作出攻擊，玩者要為其打退攻擊者。



「演奏爵士樂」(ピツクリズム・パツプ)：一個很考各位音樂感的遊戲，有八個音符在畫面上，哪個亮著就按那個。當中一共有三首歌可以選擇，平時喜歡玩音樂遊戲的玩者有福了！



「雷雨交加」(ライトニングシヤワー)：在名叫「雷神鐘」的地方有三個鐘，玩者要要跟著指令按制以令這三個鐘響起，亦即是又是一隻考拍子的遊戲。



「金幣捕捉GO！GO！」(コインキヤツチGO！GO)！：在天上不斷有金幣掉下來，而玩者則控制小天使把金幣接著，當然是接得越多越好了！此遊戲難度不會太高。



© ロツテ/BP・小學館・テレビ東京・NAS
© SEGA ENTERPRYSES.LTD.,2000

BY隨風

通訊對戰大雪戰
考你推理能力新「搞作」





三兩知己最適合－

在家中有點無聊嗎？想動動腦筋嗎？何不試試這隻遊戲？考推理能力來跟對手決鬥，不但可以在家中跟好朋友們對戰，亦可以通上網路隨時隨地找到不同的人來遊玩一番，還可以藉此認識更多好朋友呢！再不然跟電腦對戰一樣有趣，現在就進入《大雪戰》的世界啦！

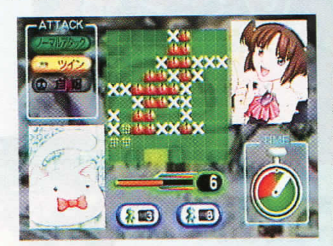
可惡的雪魔女！－

紅花綠葉滿山、和風吹拂不斷，在這個不思議之島中，四季如春，彿如人間仙景。所有人在這裡都過著幸福而平靜的生活，悠然自得，完全沒有不滿意的地方。只可惜好景不常，可惡的雪之一族竟然令這兒變成一個白茫茫的國度，四周只有雪讓人們動彈不得。到底雪之一族有什麼目的…？



自我之版面－

當玩者選擇好喜歡的角色後就可以開始遊戲囉！剛開始玩者要先設定好自己的版面才可以找對手對戰。玩者會有20塊「BOARD」，這些「BOARD」將會組合成不同的形狀。把所有「BOARD」放到版面後，就可以找對手對戰！不過只要玩者不再次轉換「BOARD」的排法，那麼之後的對戰玩者都會使用同樣陣式的版面了。



什麼是「BOARD」？－

也許各位會有個疑問，到底什麼是「BOARD」呢？剛開始時「BOARD」只有四種組合可以選擇，分別是單單一個「BOARD」、兩個「BOARD」成長條狀、三個「BOARD」成長條狀以及三個「BOARD」成直角狀，而這些組合會慢慢增加。而玩者攻擊對手的時候，可以用的組合亦是這樣。





怎樣對戰？－

對戰的時候雙方都看不到對方的「BOARD」的所在地，因為只好慢慢猜出來。雙方面都會輪流向對方投擲炸彈以找出對方的「BOARD」，先被找出所有「BOARD」者為負方。在對戰結束後，如果由玩者取得勝利的話可以得到一定數量的「GIFT」，各位可以利用「GIFT」在商店中換取物品以令自己變得更強。





版面圖示的意思－



BREAK
這一個組合的「BOARD」已消滅囉！



HIT
這一格的「BOARD」已消滅囉，不過它附近還有其他「BROAD」！



SCAR
這一格沒有「BOARD」呀！



GHOST
已經發現了「BOARD」，不過未消滅！



NEAR
附近有「BOARD」，快找找吧！

地方的介紹－

在獨自遊玩的模式中，玩者會在一個小地圖中進行遊戲，現在就為大家介紹一下地圖上有什麼以有什麼作用吧！

地方	介紹
HOME(ホーム)	玩者在這兒可以設定版面，以及看看自己的戰績及曾對戰對手的資料。
MAY之商店(メイ之店)	MAY的商店，在這兒可以買道具以及找MAY對戰。
德爺爺之館(テム爺之館)	儲存、讀取以及調較遊戲的設定都可以在這裡做到。
德里度教會(タネツト教會)	這個是只有NORMAL模式才可以去的場所，要戰勝了德里度及巴度魯(バトル)後才會出現。
PADDLE BARK(パトルバーク)	跟村民對戰的地方，要先打敗一些比較弱的對手才會出現新對手。

© FORTYFIVE 2000

TEXT：回到過去的追跡者0

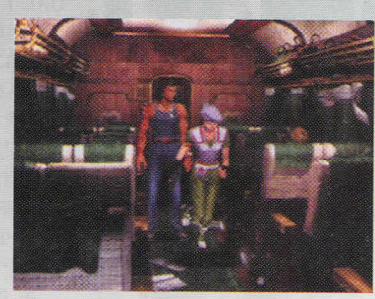
BIOHAZARD 0

大圖新圖片公開

N64
製造商：CAPCOM
售價：未定
發售日：未定　　容量：未定
1P／AVG／MEM

熱點新作

這受各BIO迷注目的系列最新作《BIOHAZARD 0》(以下簡稱《BIO 0》)，現在又有新消息公佈。在之前的介紹中，我們已經介紹了遊戲的故事、兩位主角的身份及遊戲的新系統例如可轉換控制的角色、和同伴交換道具及以放道具在地面代替舊有的道具箱等。今次的是大量新的遊戲圖片，REBECCA及BILLY的行動畫面當然不可缺少，其中地圖畫面更因系統有別有所改動，可說比以往更加方便。



REBECCA 的新圖片



■ 到處也有被破壞的痕跡

■ REBECCA在列車中跑，是在找生還者嗎？

■ 食堂車的倉庫，裡面會否有道具呢？

■ 房中閃著光的會是道具嗎？

■ 列車的走廊

《BIOHAZARD 2》有關於《BIO 0》的FILE？

當然不是指PS、DC或電腦版啦，這份FILE其實是N64獨有EX-FILE其中之一，而且更是兩份取得方法異常的隱藏EX-FILE之一(調查同一位置數十次甚至一百次！)，它就是在裡關中調查「S.T.A.R.S.辦公室」中REBECCA辦公桌取得的「REBECCA之報告書」。內容除了和這集的事件有關外，更重要的是裡面有一段講述她發現了BILLY的屍體，究竟這是事實真相還是REBECCA為了隱瞞BILLY的去向而這樣寫呢？

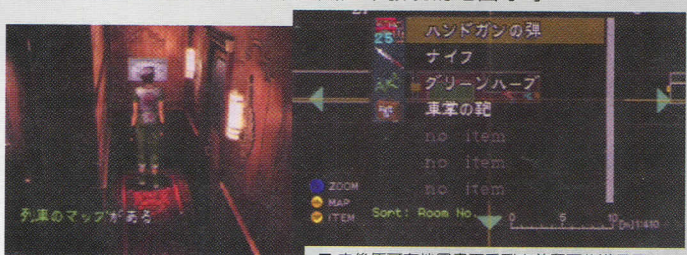
7月23日、アークレイ山地にて炎上するMP車を発見。近くにMP隊員の死体と身元不明の死体が転がっていた。軍部からの情報により、身元不明の死体は、7月22日の軍法会議により死刑判決が下された、ビリー・コーエン元少尉のものだと判明。海兵隊MPにより移送中、なんらかの事故に遭遇したものと思われる。

軍部よりコーエン元少尉の死体の譲渡を求められているが、以上の理由により、死体の確保は非常に困難。よって、この件の調査は保留としたい。

ラクーン警察
S.T.A.R.S.所属
レベッカ・チェンバース

更方便的地圖畫面

之前已經提到代替被刪除的道具箱系統的是可以將道具放在地上，但純粹強記道具位置是十分「快樂」的事……故此《BIO 0》的地圖畫面經過改良的，除了同樣可以擴大及縮小外，更可查出該地點放置了甚麼ITEM，所以無需害怕不能緊記所有ITEM的位置，但要使用這方法查道具位置必須要收集遊戲途中發現的地圖才可。



■ 先取下地圖

■ 之後便可在地圖畫面看到之前留下的道具了！

BILLY 會是可靠的同伴嗎？

既然BILLY原本是海軍少尉，又被懷疑虐殺23人，換言之身手和力量絕對不比以往的《BIO》可使用男性角色差(WESKER另計……)。唯一問題是BILLY是名被懷疑虐殺23人的逃犯……



■ BILLY正在開鎗，REBECCA是否處理後方的喪屍呢？

■ BILLY被救出後，他們二人為了求生而合作。



■ 喪屍犬正向BILLY撲去！

■ 二人一同攻擊的確會較輕鬆



■ 坐在地上的人的制服很像S.T.A.R.S.，會是犧牲者還是生還者呢？

© CAPCOM CO.,LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.

Game Name

TEXT ：咸旦仔

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2 SONS OF LIBERTY™

メタルギア ソリッド 2 サンズ オブ リバティ



PS2	
製造商：KONAMI	售價：價格未定
發售日：發售日未定	
容量：CD-ROM	記憶：未定
ACT / MEM /	

超人氣作品「METAL GEAR SOLID」終於推出續集

深受玩家歡迎的超人氣作品《METAL GEAR SOLID》終於宣報在PS2上推出。上一集的遊戲過程都帶給玩家很深刻印像，如用紙箱行走、窺探敵人等，而今集再由小島秀夫監督，相信不會令大家失望。今次的主角還是大家熟悉的SOLID SNAKE擔任，而遊戲系統則作了很大改變。現在便帶大家看看有什麼變化吧！

METAL GEAR SOLID 2 的新增系統

多種迴避敵人發現方法

立體的地形下可選擇多方面的潛入路線，在潛入途中少不免會遇上敵人，在這時便須要作出適當的迴避方法。上集利用身邊的物品如玩者利用紙箱作迴避的方法，今集仍然適用，另外還追加了一些新動作，如作出攀爬牆壁、跨越圍欄等動作迴避，令遊戲的變化更大。



◆敵兵搜索時可攀爬到牆壁作出迴避。



◆在雨中也要作戰。

◆前作的前後主觀攝影模式今集不知會否保留？



◆跨越圍欄時要留意下方有沒有敵人。

◆攀爬圍欄迴避敵人的發現。



◆利用光暗位來了解敵人之搜索範圍。



◆迷之短髮女子，究竟是敵是友呢？

窺探模式再度強化

在上集中大受歡迎的窺探模式將會繼續保留，不過今集就會有些變化，由上一集的第一身視點變為第三身視點。當SNAKE在窺探四周時，若身體伸出得太多的話，就會很容易給敵人發現。

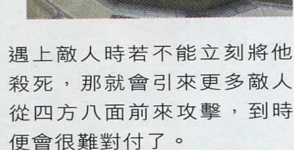


◆背後的境物和敵人數目確認，但小心身體伸得太出，給敵人發現呀

敵人會集體攻擊

今次敵人的攻擊方法非常多元化，而且一般士兵的攻擊力都增強了。今集與上集的另一最大分別是會集體攻擊，當遇上敵人時若不能立刻將他殺死，那就會引來更多敵人從四方八面前來攻擊，到時便會很難對付了。

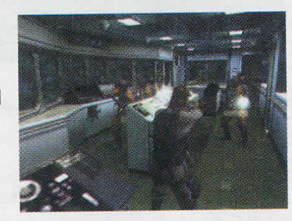




◆大多數敵兵都會在攻擊同時拿著透明防彈盾作防禦，光線的捷射度非常像真。

非常激列的恐怖行動

遊戲基本上是以潛入敵方基地作出破壞，但有時也需要作出逃走的行動。如基地發生大爆炸，SNAKE便須要用最快速度逃離。如此緊張恐怖的行動，全由玩者自己控制SNAKE的命運！





◆SNAKE背後突然發生大爆炸。



◆全力逃走的SNAKE，在千鈞一髮之下跨越圍欄成功逃避。

© 1987 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

用主觀視點戰鬥

在上集《INTEGRAL》內的隱藏要素，可以利用主觀視點模式來移動及戰鬥。而今集亦會保留此模式。



今次的 METAL GEAR 是？

今次的《METAL GEAR》的外形以曲線為主，令整個外形更加瀟洒、有型。另外它會有兩個形態，一個是陸地形態另一個是飛行形態，這代表它除了懂得變型外，還懂飛？



充滿魅力的登場人物

在《METAL GEAR》系列中的每一個登場人物都同樣充滿着個性和魅力，今集亦不例外，而且在登場人物的數量亦都增加了很多。現在便為大家介紹本作的登場人物啦！

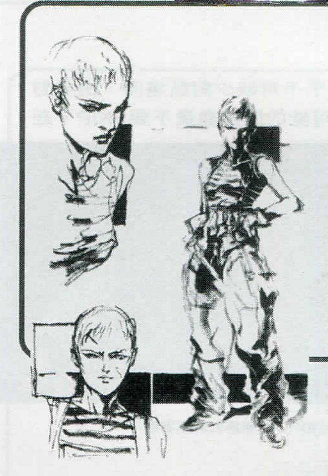
SOLID SNAKE

本作的主角，在上集中的表現非常出色，而今集無論技術以及外型都比上集更加精悍和充滿個性。這次將會有什麼危險任務需要他進行呢？



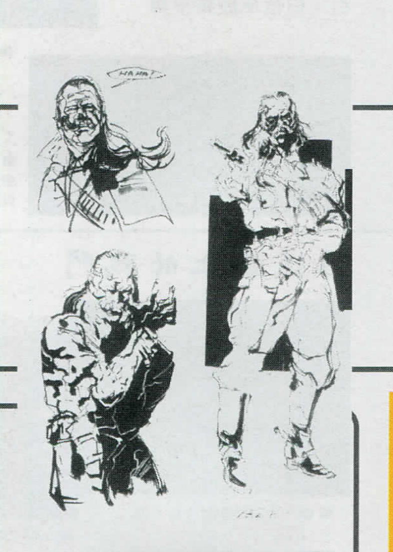
GENOM 士兵

故事中的一般士兵，與上集一樣是受過特殊訓練的。在遊戲中是一班非常危險的人物。



迷之短髮女子

一個身穿軍人服飾的女子，她的背景身世到現在都無人知道，究竟是敵人還是戰友呢？



OCELOT

上集的唯一生還者再次出現。經上次的失敗之後，他的樣子比之前更加兇惡恐怖，就像經過死亡洗禮一樣。他將會帶來多少危機？

久經磨練之強者

一個見慣生死，出入戰場無數次的神祕強者。一身軍官服飾、陰深的眼神令人有不寒而慄的感覺，是一個非常難對付的敵人。





充滿着死亡氣味之男

全身發出一股令人不安的死亡氣味，千錘百練的外表和一副充滿經驗的樣子。究竟他怎樣阻難SNAKE？

熱點新作

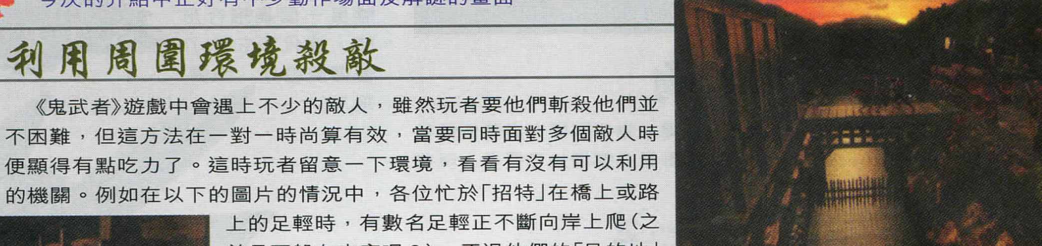
TEXT：NEMESIS-T00

鬼武者

大量新圖片公開

PS2	
製造商：CAPCOM	
售價：未定	預定發售日：2000年夏
容量：未定	記憶：未定
1P／AVG／MEM	

之前已作多次介紹的PS2夏季重頭大作《鬼武者》，今次的介紹會有大量新圖片公開。雖然已提過它會是古裝版的《BIOHAZARD》，但之前的圖片卻欠缺了動作及解謎場面，今次的介紹中正好有不少動作場面及解謎的畫面。



■ 有些足輕向岸上爬，但有一堆木柱……

利用周圍環境殺敵

《鬼武者》遊戲中會遇上不少的敵人，雖然玩者要他們斬殺他們並不困難，但這方法在一對一時尚算有效，當要同時面對多個敵人時便顯得有點吃力了。這時玩者留意一下環境，看看有沒有可以利用的機關。例如在以下的圖片的情況中，各位忙於「招特」在橋上或路上的足輕時，有數名足輕正不斷向岸上爬(之前是否躲在水底呢？)，不過他們的「目的地」正有六條木柱綁在架上，各位左馬介只需在處理所有敵人後走到木架處，向綁著木柱的繩子斬去(實際方法相信會和《BIO》時一樣先調查機關)，可憐的足輕們便會慘被木柱擊落了……在城中相信豐臣秀吉會準備了大量機關等待各位，若反過來利用它們的話可能可以在對付敵人時輕鬆了不少。

■ 左馬介只需斬斷繩子……



■ 便可輕易處理他們了！

對話場面

不只是《BIO》，任何AVG遊戲也近乎不可缺少對話場面，由於對話是其中一個收集情報的方法，所以可能的話便盡量不要SKIP。在DC的《BIOHAZARD Code：Veronica》中由於平台不同，所以對話場面明顯比以往的《BIO》更佳。以PS2的機能，當然可以用同一方法處理對話場面。另外雖然鬼武者不是用英文對白，但依然設有字幕



■ 和《BHCV》無異的對話場面。



■「振作點！這裡發生甚麼事」左馬介向受傷的士兵說。

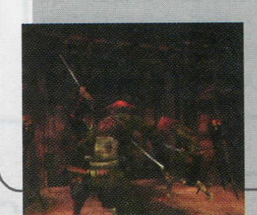
動作場面

以下會有大量動作場面，由於《鬼武者》主角不是一個只會鎗的普通人，而是一個用刀兼且身手不凡的侍(其實即是用刀兼且身手不凡的普通人……)，所以動作方面精彩了不少。至於人物的武器雖然由鎗變成了武士刀，但操作方法依然是先按緊掣擺出攻擊的姿勢然後按攻擊掣攻擊，只要當自己是用一把攻擊範圍較長的格鬥刀(求生小刀)便可。除了用劍斬擊外，一些圖片更可看到左馬介用腳踢向敵人，之後會否公佈更多其他的攻擊方式呢？

在門前的戰鬥



■ 先斬正面的



■ 左馬介同時面對兩隻足輕



■ 然後拉近距離……

在通道上的戰鬥

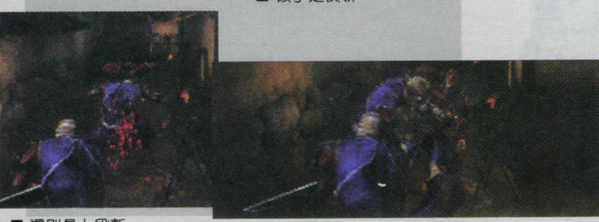


■ 以一人之力面對三隻三目

■ 似乎是橫斬



■ 一腳踢去！



■ 這則是上段斬

■ 又是腿擊！

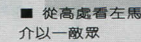
其他戰鬥場面



■ 難得的一對一，但也不可鬆懈



■ 左馬介似乎被包圍



■ 從高處看左馬介以一敵眾

■ 敵人被斬會飛開

© Mamoru Samuragougi. Character Samuragougi Akechi by © Amuse/Fu Long Production
© CAPCOM CO LTD.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
Guest Creator：Takeshi Kaneshiro

TEXT：NEMESIS-T00

F1 Racing CHAMPIONSHIP

PS2 製造商：Ubi Soft 售價：未定
發售日：預定2000年秋
容量：未定 記憶：未定
RAC／MEM／對應DUALSHOCK 2

上世紀最後的F1再次展開

雖然PS2有不少已推出及未推出的賽車遊戲，但當中非常缺乏F1賽車遊戲，現在介紹的便是最近公佈的PS2用的F1賽車遊戲《F1 RACING CHAMPIONSHIP》，既然它是PS2的作品，畫面和車的反應當然會十分迫真。而且遊戲得到F1賽車的組織「Formula One Administration」(簡稱FOA)認可，所有車廠、車隊、車手等也可以以實名登場。喜歡F1的PS2用戶便要密切留意其推出日期了。







遊戲特色

除了因PS2的強大而有極佳的畫面質素及迫真的賽車反應外，另外一個賣點正是遊戲的車隊、車手、車廠等資料也是以實名登場，更是去年的F1賽事的版本，所以可在遊戲中隨時再次展開99年的F1賽事。以下便是各車隊在去年的成績：

次序	車隊名	總分
1	FERRARI	128
2	McLAREN	124
3	JORDAN	61
4	STEWART	36
5	WILLIAMS	35
6	BENETTON	16
7	PROST	9
8	SAUBER	5
9	ARROWS	1
9	MINARDI	1
10	BAR	0



部份回合的賽道介紹

相信各位熟悉F1的讀者也知道F1比賽是分為十多個回合進行，每回合也會在不同國家的賽道舉行。既然遊戲是用了99年賽事的資料，這遊戲當然會有齊這十六個回合中所有賽道，它們的構造各有特色。以下便是其中四個回合的賽道。



澳洲GP

回合：1
地點：Melbourne
日期：99年3月7日

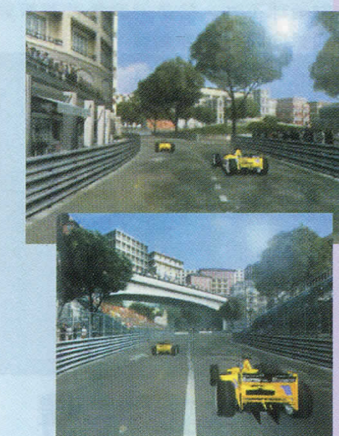
在1996年開始用作比賽用途，原為公園的它，在周圍加上了公道便成為跑道。由於原為公園的關係，美麗的景色可說是最大的特點。



摩洛哥GP

回合：4
地點：Monte Carlo
日期：99年5月16日

亦是相當著名及有長遠歷史的跑道，除了景色迷人外而且在這裡取得勝利對各車手來說是有特別意義的，而且很多重要賽事也會在這裡舉行。



聖馬力諾GP

回合：3
地點：Imola
日期：99年5月12日

早在1981年已開始用作比賽用途，是一條十分有名的跑道，最大原因是它的構造險峻，令不少車手在這裡發生意外而被迫退出甚至死亡。著名賽車手洗拿正是其中一名死者。



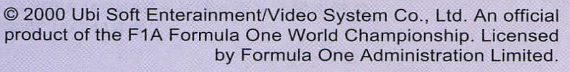
意大利GP

回合：13
地點：Monza
日期：99年9月12日

自從1950開始舉辦F1後，每年F1也有在這跑道舉行賽事，比之前介紹的四條跑道有更長遠的歷史。






© 2000 Ubi Soft Enterainment/Video System Co., Ltd. An official product of the F1A Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited.

TEXT BY MS

再見 宇宙戰艦大和號 愛之戰士們

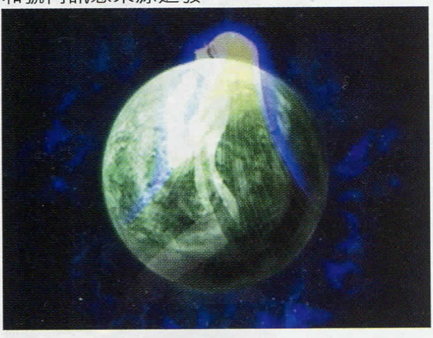


PS	生產商：BANDAI 發售日：發售中
	售價：7800日圓(限定版12800日圓)
	容量：CD-ROM×3 記憶：2-14 BLOCK
RPG/MEM	

「大和號」這個名稱，相信大家不會未曾聽過吧！它就是在第二次世界大戰中沈沒的有名戰艦。日本以它「大和號」的名字，製作出一套經典的電視動畫；那便是「宇宙戰艦 大和號」。不知大家有否想起沖田艦長、古代進…等人呢？

Story

遊戲收錄了各版本的「宇宙戰艦 大和號」，並從電視版的第二部開始，自從沖田艦長壯烈地犧牲之後，由古代進擔任為艦長代理，繼續在大和號工作。一天在他們的航行中，他們收到謎一般的訊息，心感到這將會對地球不利，於是便背負著背叛罪名，乘大和號向訊息來源進發。



遊戲構成

當遊戲開始後，玩者會先看故事的序幕，然後根據故事的進行而與敵人產生戰鬥，由於它是收錄了各版本的「宇宙戰艦 大和號」，所以遊戲亦會根據玩者的決策而出現大量的分支，從而令故事有所改變。每當完成1 STAGE時，遊戲便會根據玩家的表現而評分，分別有A-E五個RANK，若然能夠取得高的RANK，有時更會將大和號的能力增加。

遊戲主要由數個不同的模式構成，分別是「EVENT進行」和三種不同的「戰鬥模式」(詳情可參考下文)，基本上玩者必須根據故事進行時所取得的情報，進行接下來一連串的戰鬥，由於在「EVENT進行」中能取得不少戰鬥奉技巧的提示，所以千萬不要錯過。



◆「EVENT進行」



◆完成1個Stage可看自己的評價

戰鬥模式

在前文中說過遊戲共有三種不同的戰鬥模式，它們分別是「戰略MAP」、「戰鬥畫面」和「白兵戰」，基本上大和號會在「戰略MAP」上移動，當大和號遇上敵艦時便會自動進入「戰鬥畫面」，當戰鬥完成之後便會返回「戰略MAP」模式，直至玩者完成了MISSION的達成條件便可根據故事進行而進入下一個STAGE。

戰略MAP



在故事模式完畢後便會進入這個模式，這個模式的地圖是由六角形的方格構成，而在這個模式中，玩者能控制大和號的移動，而且更能攻擊地圖上出現的敵人，此外，還可以作艦上的工作人員的調配、記錄遊戲進度、艦隻的維修…等等事項，就如置身於大和號般。不過有一點事項必須要注意，除了「EVENT進行」、「白兵戰」和「戰鬥畫面」模式之外，均是以REAL TIME進行遊戲，因此玩者不宜讓大和號停留在「戰略MAP」上，因為這樣很容易受敵艦包圍。

「戰略MAP」畫面解說



1) 大和號 2) 指令欄
3) 大和號的損毀狀況計 4) 大和號ENERGY
5) 己方隊員的狀況 6) 波動砲存庫

操作方法

控桿	效果
方向掣	選擇選項及移動方向
○	決定/攻擊
×	取消
△	觀看成功條件/決定航道(必須使用設定航道的指令)
□	觀看己方或對方的情報(必須將游標放在艦隻上)

指令欄解說

「航」＝「航行班」

「航行設定」——設定大和號的航道，選擇後利用△掣向前推進，每次只限10格。

「ワープ」——這個指令是能使大和號進行時空跳躍，不過需要特定的條件使用。

「クルー」——這是表示負責航行的工作人員之位置，這兒可調動他們到其他位置工作，從而令大和號的能力有所改變。



「戰」＝「戰鬥班」

「艦砲射擊」——這是代表大和號在「戰略MAP」上所使用的武器，玩者可在這兒更改，紅色的方格表示射程。

「波動砲」——使用波動砲，但是必須達到使用條件，先要古代進在第一艦橋工作，並且波動砲的損毀程度必須在90%以下，波動砲亦有存庫以及大和號必須處於停泊狀態。

© 松本零士／東北新社 • BANDAI VISUAL
© BANDAI 2000



「通」＝「通訊班」

「通訊」——能在有效的通訊範圍內進行通訊，若在相原配置於中央電腦室，更能向戰機進行任何要求。

「宇宙地圖」——表示宇宙地圖。



「技」＝「技術班」

「修理」——這是進行維修大和號和戰機的指令，但是每次只限四個部位。

「生產」——真田亦有HP時，以及機械工作室還未損毀達90％時便可以進行生產ITEM，不過當實行這指令後，就會立即停止修理的指令。



「他」＝「その他」

「出力強制UP」——這是令大和號在一定時間內，其引擎出力達120%，但是當德川處於治療狀態時就不能實行。

「一日待機」——這是能令大和號作一定時間的休息，從而進行補給之用，不過必須在四周3格範圍內沒有敵人才可以。

(註：「田田田」的指令在每一行指令欄都有，這兒會顯示出每個部門的工作人員，並能從這指令命令他們到其他地方工作。)



戰鬥畫面

當大和號在「戰略MAP」畫面上與敵艦相遇時，便會進入這個戰鬥畫面，這時玩者可以控制大和號在一個3D空間中移動，並根據敵方的方向作出攻擊的指示。除了大和號本身會進入戰鬥畫面外，在大和號中派出來偵察的戰機都能因遇上敵人而進入戰鬥畫面，可是兩者的戰鬥方式有些出入。



「戰鬥畫面」畫面解說（大和號編）



1) 大和號　2) 雷達
3) 大和號的損毀狀況計　4) 大和號ENERGY
5) 對方體力計

大和號戰鬥方式



在大和號進入戰鬥畫面時，玩者必須利用〇掣呼出選擇武器欄，以△掣決定使用。由於大和向敵人作出的攻擊全是由電腦自動進行，玩者是不能要它何時攻擊就何時攻擊，也因此大和號絕不能在原地不動，為了能接近敵方讓電腦作出攻擊，所以在決定攻擊的同時，必須用△掣決呼出移動大和號的指令欄，然後利用方向掣及R1、R2來作上下左右移動，在此玩者仍可以在這兒指定對方一人來作自動追擊。

「戰鬥畫面」畫面解說（戰鬥機編）



1) 玩者戰鬥機　2) 雷達
3) 各戰鬥機的損毀狀況計　4) 導彈LOCK ON框

戰鬥機戰鬥方式



在戰鬥機進入戰鬥畫面時，玩者是不能一口氣控制五部戰鬥機（因戰鬥機必須以五部為一隊出擊），所以1號戰鬥機就是玩者唯一可以控制，既然是說控制，倒不如說是命令吧！因為戰鬥機的移動方式是全自動，玩者唯一可以做的就是用□掣呼出導彈LOCK ON框，以〇掣作出導彈攻擊，若是看見各戰機的損毀狀況十分嚴重，就能以×掣作全隊撤退的命令，當然玩者亦可以利用△掣呼出命令各戰機向那一個目標攻擊。（註：若不幸玩者所控制的1號機被毀就會強行離開戰鬥）

操作方法

控掣	效果
方向掣	左右迴旋轉換視點、移動方向、選擇武器
〇	決定、呼出選擇武器欄/攻擊（只限戰機）
×	取消
△	呼出移動大和號的指令欄/決定（只限在武器選擇欄）
□	呼出ITEM欄/呼出導彈LOCK ON框（只限戰機）
L1	將視點放大
L2	將視點縮小
R1	上升（只限移動欄）
R2	下降（只限移動欄）

白兵戰



有些時候會因故事進行的需要而進行的白兵戰模式，這個模式並不是要玩者控制戰艦，而是要玩者控制大和號的工作人員（即古代進等人）進行遊戲，通常白兵戰模式會由四人一組進行，玩者只能控制其一，當然每位成員所持的武器均有不同，所以玩者可在這模式隨意更換控制角色。只要完成當中的條件便可以完成這個模式，並進入「EVENT進行」和「戰略MAP」模式了。

「白兵戰」畫面解說



1) 角色體力計　2) 手持武器　3) 操控角色

操作方法

控掉	效果
方向掣	角色移動
○	用手鎗攻擊
×	回避
△	調查
□	使用特殊武器
L1/L2	更換角色
R1	LOCK ON
R2	LOCK ON下位敵人

操控技巧



基本的遊戲系統及操作都已為大家解說，現在就向講解一下操控技巧。在「戰略MAP」的模式中，地圖除了用六角形方格來組成外，並分有數種不同的區域，純藍色的六角形方格就代表宇宙，而有碎石的六角形方格就代表隕石群，另外還有一些體積較大的石之方格，這代表那兒有一塊巨大隕石，大和號是不能前進。

當大和號在宇宙空間航行時，便會根據其速度航行，所以只要設定好航道，它便會自動航行，不過若是要進入一些隕石區域，大和號的航行速度便會減慢，不過相對地在「戰略MAP」時被敵艦用主砲攻擊之命中訊會減低。

工作人員的配置



在大和號上，大部份工作人員是在第一艦橋上工作，當玩者派他們到其他崗位工作時，大和號的能力值便會上升（根據角色的能力而定），不過這樣便會消耗工作人員的體力(HP)，若工作人員的體力耗盡，他便會自動返回第一艦橋休息，直至體力得以回復為止。為了能令大和號時常處於最佳狀態，筆者建議根據戰鬥時狀況來進行調配工作，舉如說在大和號與小型戰機戰鬥時，就應將島調配到第二艦橋緊急操舵席、太田調配到第二艦橋緊急操舵席、南部調配到艦砲制御室。這樣才能發揮最大效果，而當戰鬥結束時就應將他們調回到第一艦橋去。

戰鬥技巧

當大和號遇上敵艦時便會進入戰鬥畫面，不過大多數都是以1敵2（當然是敵人是2艘戰艦），所以非常不利，為了能達到毫無損傷，玩者必須在開始時將艦隻駛離對方的射程範圍，並以第三主砲、艦尾魚雷等武器作攻擊準備，途中還要不時下降，當對方的艦隊變得鬆散時，就乘機以最近自艦的敵艦作目標，成功的話餘下的敵艦就容易應付得多。若是不小心被敵艦的導彈「追尾」，就必須立即緊急回轉，以約90-180度進行急轉，並需急速上升或下降（視乎情況而定），這樣便可以回避「追尾」導彈。



RANK計算方法



每當完成一個Stage時便會有一個RANK計，其計算方法當然是根據玩者剛才戰鬥的成績來計算，想取得A RANK的話，就要以最快的時間完成一個STAGE，並令大和號的損傷減至最低，條件並不是十鈕分苛刻。雖然遊在「戰略MAP」中是以REAL TIME來進行，但是只要在呼出指令欄，就可以作一時暫停，這時時間是不會流逝。

遊戲初步攻略 STAGE 1

STORY



大和號回歸地球後，地球一直過著和平生活，古代進等人在太陽系外周艦隊的第3護衛艦隊之旗艦上進行偵察工作，他們剛好通過了火星軌道，並預定在9月5日下午3時到達地球，原來9月5日正是大和號的沖田艦長之紀念日，古代進和相原均時常有一個錯覺，這艘戰艦就是大和號，他們對於在大和號發生的事，直到現在還未有忘記。

就在這個時候，通訊人員從雷達中得知在6時方向有不明飛行物體出現，而且還在正後方追著他們的戰艦，由於沒有對方的資料，情況非常不妙，古代立即命相原通知司令部，可是他們不單沒法與司令部通訊，對方的導彈還命中他們的輸送船，就在古代束手無策之際，另一群不明飛行物體群正接近，於是古代命砲手向對方進行攻擊，很可惜他們不能命中對方，還給對方逃脱，就在相原再次與司令部通訊時，突然受到強力的能源干擾，使到通訊器壞掉，幸好來訊的聲音全都錄起，便決定將它帶回地球的科學局分析。



在9月5日，昔日的大和號工作人員全都來到沖田艦長的墓前，大家自從上次的戰鬥後，分別在地球的不同部門工作，能遇上昔日的戰友，大家都高興起來，接著由佐渡當主持，命全員向沖田艦長的石雕進行敬禮，這時他們的樣子顯得認真起來。事後眾人在這兒野餐，並看見新型戰艦安特路美達回到地球，古代卻對於現在地球感到有點不滿，並將在宇宙偵察所遇到的事說出，他將錄了通訊的錄音帶交給真田分析。





翌日、古代便到科學局去，怎料到這個通訊是由很遙遠的星系傳過來，從斷斷續續的內容來看，得知這是一個求救訊息，根據種種事情來看，古代相信宇宙再次有異變發生，為了保衛宇宙的和平，古代決定將此事在防衛會議中提案。可是參謀長卻對於大力反對古代進的提，這使到古代非常不滿，他向舊大和號的成員公佈結果，怎料到長官為大家帶來一個消息，就是他們決定要大和號實行廢艦，大家聽到這個消息後深受打擊，並將古代進調到木星去。於是大家決定抱著背叛者的身份乘大和號前往宇宙去，這事竟然讓一名清潔工人新米知道，幸好他亦有意到大和號上工作，古代見他有點誠意，便決定讓他到大和號工作。



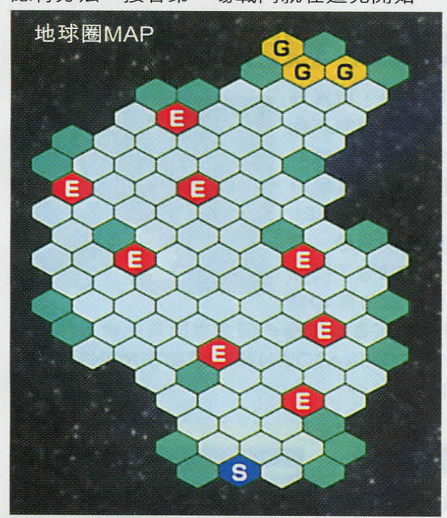


眾人乘上大和號正準備出發，此時參謀長感到大和號有點異樣，便立即向大和號作出警告通訊，古代便向全艦人員宣佈，若是不想成為背叛者的人員可立即離艦，結果大和號上沒有一人打算離開，就是這樣大和號正準備出發，參謀長怒得命令將閘門封閉，雖然是這樣，這並不代表能阻止大和號起航，由於島並沒有前來，操舵只好由古代代替，水已注滿整個船艙，這時長官來電向古代作出勸告，可惜亦是受到古代的拒絕，大和號將封閉的閘門打破，並駛出船艙，由於古代不





善於操舵，令到整艘艦的搖擺較大，幸好在此時島來到，並由他掌舵。大和號成功駛離海面向宇宙進發，參謀長立即命戰鬥衛星將大和號擊落。來到宇宙的大和號第一次面對的就是地球的戰鬥衛星，他們在作戰室商討應付方法，接著第一場戰鬥就在這兒開始。



注意事項



由於在20分鐘後月面基地便會派出戰艦，為了能避免和月面基地的艦隊戰鬥，在開始時立即設定航道，並利用第一主砲在遠距離向A TYPE的戰鬥衛星攻擊，將A TYPE的戰鬥衛星消滅之後，便與B TYPE的戰鬥衛星作近距離戰，這樣才能減低大和號的損傷。若是不能在20分鐘內將所有戰鬥衛星毀滅，月面基地便會派出3隊艦隊向大和號攻擊，因此必須速戰速決。

STAGE 2

STORY

當大和號成功衝過了戰鬥衛星的防線時，突然在後方有一群戰機前來，根據戰機的搖擺方式，明顯地表示他們並沒有打算與大和號展開戰鬥，原來他們是昔日的戰友山本和加藤，他們都決意加入大和號的行列。可是他們直到離開太陽系之前仍未能鬆懈，因為防衛軍一定會繼續向眾人攻擊，而現在他們即將要面對的就是無人太空站的巨型導彈，由於這些導彈擁有追蹤功能，這對於大和號極具威脅，不過只要能夠利用大和號的主砲命中這些巨型導彈，大和號亦能逃過一劫，於是南部便決定到艦砲制御室進行命中率的調整。







注意事項



由於今次的對手是導彈，以大和號的砲擊是很難命中，所以必須在開始時派南部到艦砲制御室進行命中調整工作，然後再派出小型戰機到大和號的前方，協助清除巨型導彈的工作，當大和號迎擊巨型導彈時，須不斷下降和遠離巨型導彈，因為巨型導彈的速度是非常之快，並擁有追蹤功能，大和號是無法回避的，最好以第三主砲來迎擊。此外亦不能無視無人太空站，玩者必須將它們破壞，否則那些巨型導彈會不停地出現，這樣便會阻礙到大和號前進，以及消耗更多能量。



STAGE 3

STORY



當他們通過無人太空站後，總算得到一時的平靜，可是新米卻稱在8百宇宙Km有敵艦出現，由於在宇宙來說這麼樣的距離實在太近，是沒可能的事，古代因而怒罵新米，受到島的阻止後古代才平息下來。怎料到新米所說的敵艦竟是安特路美達，他們向大和號的眾人發出停船命令，古代便決定與安特路美達的艦長商談，怎料到原來安特路美達的艦長是宇宙戰士訓練學校的土方教官，雖然土方勸告古代回頭，但是古代仍是堅決拒絕，就是這樣雙方決定開戰，安特路美達的砲台已對準大和號，而大和號並沒有減低速度的跡象，還在它的上空越過，土方教官看見他們這麼堅決，因而沒有向他們開火，還以別的籍口向防衛軍司令部解釋不能追跡大和號。



不久大和號進入小惑星帶，由於大和號的裝甲不能受到巨大隕石撞擊，所以在航行時要非常小心，這時山本和加藤到第一艦橋，稱能為大和號帶路，就是這樣大和號在這小惑星帶慢行。當眾人離開小惑星帶後新米再次從雷達中查到前方有一群艦隊，無論相原向對方作出任何通訊，都接收不到反應，相信這是地球的無人戰艦，此時參謀長再次來電，以總攻擊威脅古代折返地球，古代仍是拒絕，就是這樣戰鬥再次展開。



注意事項



在最初時版圖上沒有任何敵人，為了安全起見最好派出加藤到大和號前偵察，因為其實在四周設有不少砲台，等到大和號到達時才發現就會損傷慘重。當然一發現砲台就應將它破壞，不宜置之不理，若果加藤的戰鬥機距離大和號太遠，就應立即派山本在大和號旁作掩援。將砲台清除後大和號便能突破小惑星帶。接著第二輪戰鬥便會開始，今次的對手將會是地球的無人戰艦，由於前方擁有眾多戰艦，正面衝突是非常危險，所以繞到右方的隕石群空隙，從而將無人戰艦逐一擊退。當來到出口前時，突然再有三隊艦隊一同出現，這時玩者可將大和號停泊在一點，將古代配置在第一艦橋上，並以一記波動砲將他們一次過消滅。



TEXT ：咸旦仔



成龍大哥在遊戲界大展身手



成龍大哥的身手相信大家在電影上就看得多，在遊戲上大家又有沒有見過呢？本作特別請到成龍大哥在遊戲上配音，令正個再遊戲更加活靈活現。而成龍今次會在本作中適演甚麼各式和怎樣展出其身手呢？

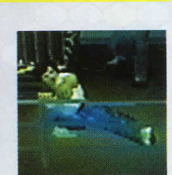


JACKIE 的功夫有幾叻


◆ 按實口鍵便能使出醉鍵拳


◆ 按實△鍵便能使出回轉腳


◆ 按實方向鍵向牆再按△鍵便能使出撞牆回轉腳


◆ 向後按△鍵便能使出掃堂腿


◆ 連按口鍵便能使出連環拳


◆ 按鍵×＋△鍵便能使出飛腿


◆ 按R1鍵＋口鍵便能使出昇龍拳


◆ 按R1鍵＋△鍵便能使出回轉飛腿

大戰唐人街

今次大哥在本作中適演一個運送工人。一天正當JACKIE將所有貨物搬到車上時，JACKIE的祖父走到來說還有一箱，祖父還對JACKIE說這件貨品十分重要的一定要加陪小心。JACKIE便把最後一箱搬上車，不知為可車中的貨物竟全倒了下來。就在那時另一位工人正在同一位神秘人聯絡，工人對神秘人説貨物以經到了，那神秘人叫他一定要將貨物拿回來。



鏡頭一轉JACKIE已在餐館內用膳了。正當JACKIE食得津津有味時，門外突然傳來停車聲，JACKIE回頭一看發覺有一輛私家車正停在門，更有一名手下向着他的貨車走去。JACKIE正想起來看看發生何事時，發覺祖父竟被協持在車內，心　大叫不妙。JACKIE二話不説便立刻沖了出，一場追逐戰就此展開。





怎樣幫 JACKIE 救回祖父



當JACKIE追至唐人街口時，發覺協持祖父那班人以不知所終了，遊戲亦此刻開始。進入遊戲後大家要到每一個地方搜尋祖父，而每一個地方將會分為LEVEL1-LEVEL3三版。在每個LEVEL中大家要解決不同的難關才能通過，另外在每個LEVEL內都有10個放在不同地方的紅鬼面具樣大家取得。當取得10個後便可得到一個金鬼面具，而每當取得一個金鬼面具便會增加一個LIVE。現在便為大家介紹在CHINATOWN和WATERFRONT裏怎樣取得10個紅鬼面具特點。

CHINATOWN



LEVEL 1：當大家進入後可先跳上屋頂上，那　會有一個紅鬼面具。跟着再轉入橫街會發現第2個紅鬼面具，將地下一個大箱推至牆邊便能取得。進入屋內會有2名大漢等待着大家，當大家解決了2名大漢便可跳到木箱取得第3個。之後在到閣樓上便會發現第4個，取得後便可利用電線從閣樓滑下。跟着大家一直向前走，走到走廊盡頭後可利用詹蓬跳到對面，而在詹蓬上亦可取得第5個。然後再到露台處利用詹蓬跳到屋頂上便可取第6個，之後向前走到另一詹蓬處，在詹蓬上會有第7個。另外在取得第6個紅鬼面具的詹蓬下方有一個用木版封着的入口，當大家進入後可取得第8個。取得後大家俟可向前跳下到走廊裏，就在這時背後傳來巨響，一架貨車正向着大家沖來。大家便只好向下走，在路上會有木箱阻難大家的去路，另外在箱的後方會有第9個。走到盡頭會有第10個，取得後便可進入屋裏，在屋內會有4名大漢出現，當解決後便可過關。



LEVEL 2：進入後大家便會看見箱上有人便追上去，在進入屋前可先在下方屋頂上取得第1個紅鬼面具。進入屋內在爐頭上會有第2個，另屋內有數名大漢要解決，解決後便可走出屋外。在屋外大家可先選擇跳到對面露台取得第3個紅鬼面具，然後再跳到對面樓梯處取得第4個。跟着再回到露台下將木箱打碎可取得第5個。跟着再轉入走廊取會發現他們，當大家追至路口時背後再次出現貨車沖來。當大家向下逃走時在木箱後會有第6個紅鬼面具。



© MIDWAY / © radical entertainment

走到盡頭後可利用木箱跳到屋頂處，在屋頂上可看見兩個紅鬼面具，可先到下方取得第7個，之後再利用上方的木版跳到對面屋頂取得第8個，但要小心木版會跌下來。取後便可跳到下方屋頂取得第9個。另外在地下處有一個用



木版封着的洞，進入後可取得最後一個紅鬼面具。之後大家便可向前走到盡頭，同樣會有數名大漢等大家，今次的要對付的人數會比上關多。

LEVEL 3：進入後先向跳到上方，再跳過火爐便可取得第1個紅鬼面具。跟着再利用木箱跳到閣樓上，便可進入另一條通道。跟着可先跳到左邊的木箱取得第2個，然後再用雙重跳跳回箱上。之後再用詹蓬跳到露台上可取得第3個。跟着跳到對面的露台上取得第4個，然後再跳到上方露台利用雙重跳跳到屋頂上可取得第5個。進入屋後可先跳到車上再跳到閣樓處將打破木筒便可取得第6個。之後將所有敵人解決後便走進另一間房，進入後一輛跑車向着街



道沖出去了，大家便跟着走出去在行到木箱前要以最快時間跳到燈箱上，因為跑車會在大家接近木箱時沖出來，在燈箱上亦會取到第7個紅鬼面具。由露台進入街市可取得金鬼面具一個。進入後可一直向前行到盡頭時便跳上閣樓，然後從閣樓跳到貨車





頂，跳出後便可取得第8個。在貨車前進途中要小心招牌和燈箱。另外在途中會出現第9個，之當貨車進入隧道前便要跳到露台上，在可露台上可取得最後一個紅鬼面具，跟着再將所有敵人解決便可進入BOSS戰。

BOSS戰：第一關的對手是CHEF，身為廚師的他最善長用的當然廚具，大家要小心他拿廚具作攻擊。當大家戰勝後便會進入一場生鬼的動畫，JACKIE會用掃把張CHEF掃走。





WATERFRONT

LEVEL 1：第1個紅鬼面具在開始時到上方的閣樓處取得。第2個在同一間房裏由木箱跳到喉管處。第3個在進入第二間房跳到石牆上再跳到喉管處。第4個在第三間房中推動紙箱到牆邊，再由紙箱跳上上層將木箱打破便能取得。第5個在第四間房裹將紙箱推至木箱前，再跳上木箱上取得。第6個在木橋上取得。第7個在另一房間裹先跳上木箱再跳到閣樓處便取得。第8個在跳落火車路時取得。第9個在避開火車時取得。第10個在上船前的木箱內。取得10個紅鬼面具後便進入最後一間房內與數名敵人進行決戰。

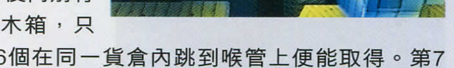




LEVEL 2：第1個紅鬼面具在遊戲開始後先跳上喉管，再跳到對面便能取得。第2個在進入貨倉前，先走到最前方將欄桿打破，再跳到對面便會發現。第3個在通過風機後取得。第4個在爬到上層後再跳到對面閣樓處取得。第5個在爬上另一個貨倉後向前行便看見。第6個走到貨倉上方，再用雙重跳跳到閣樓處將木箱打破便可取得。第7個在喉管上取得。第8個在碼頭的木箱上。第9個在同一個碼頭裹，利用木箱跳上到面便能取得。第10個在通過碼頭後的木橋上。跟着便進入決戰。



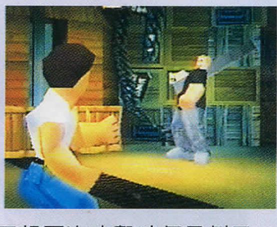
LEVEL 3：第1個紅鬼面具在開始時的木柱上取得。第2個在進入房間後由喉管跳到木箱上便能取得。第3個在經過風機後爬上屋頂前取得。第4個在到達另一貨倉時到上方木柱，用雙重跳跳到密室處打破木箱便會出現。第5個在回到貨倉後向前行不久，上方會有兩個木箱，只要將它打破便可。第6個在同一貨倉內跳到喉管上便能取得。第7個在跳落火車路前取得。第8個在阻擋着火車路去路的木箱下。第9個在避開火車時取得。第10個在木橋上，要注意木橋會在大家行走時不斷破爛。當大家取得10個後便會進入BOSS戰。

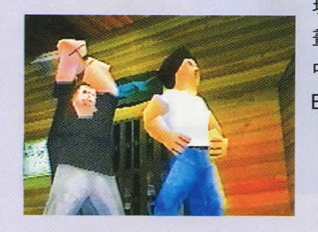




BOSS戰：今次的對手是BARNEY，身材高大的BARNEY會利用手上的大鐵柱作攻擊。當大家戰勝後同樣會出現一場動畫，而當中BARNEY正想再次攻擊時便暈倒了。







TEXT：NEMESIS-T00

スーパーロボット大戦α
超級機械人大戰α
發售前最後介紹



如無意外，PS版的《超級機械人大戰α》(以下簡稱《機戰α》)會在今期《遊戲誌》推出後再過約一周左右便會推出，所以今次相信會是推出前最後一次介紹(相信……)。由於之前我們已多次和大家複習遊戲系統，所以今次不會再說。取而代之的是遊戲的最新情報，原來除了之前公開的「熟練度」等新系統外，在REAL ROBOT系的故事中更會有一個名為「換裝SYSTEM」的新系統，現在便介紹一下其內容吧！



新系統——換裝SYSTEM

這系統會在REAL ROBOT系的故事出現，在故事的後半段，主角會轉乘比「HUCKBEIN MK-II」更強的「HUCKBEIN MK-III」。除了性能比MK-II更強外，更重要是它可以在戰鬥前換上兩種特殊部件「AM BOXER(簡稱)」或「AM GUNER(簡稱)」其中之一變成兩種性能完全不同的型態，即共有三種性能完全不同型態，因此要以哪一種型態作戰便留意戰鬥前的對話部份了。這就是「換裝SYSTEM」。



三大型態介紹

HUCKBEIN MK-III

這是換裝前的型態，故此性能是三種型態中最平均的一部。由於是REAL ROBOT的關係，因此擁有著不俗的運動性、移動力、限界反應及地形適應能力，氣力高時更會使用分身增加回避率，總而言之是擁有一部高性能的萬能型機體。當然平均的弱點是沒有特別優秀的地方，所以要視乎情況換裝成其他型態作戰。

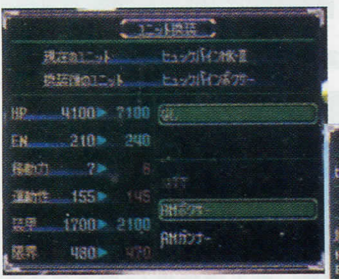

■ 機體性能非常優秀


■ 由於性能平均，所以比較容易使用

HUCKBEINBOXER

這是裝上「AM BOXER」後的型態，是用作近距離格鬥戰用型態。這型態的特色除了是HP和裝甲和SUPER ROBOT系機體同等外，武器的攻擊力較強，更有攻擊力強大的必殺系攻擊，可說變成了SUPER ROBOT。相對來説BOXER除了遠距離攻擊能力較為遜色外，運動性和移動力也下降了一點，但若該版中有HP極高的強敵用BOXER作戰或許會有較大的效果。




■ 留意HP和裝甲

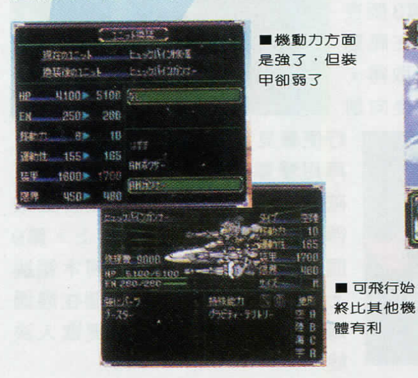

■ 除空中外，其餘地形也適合它



■ 更有破壞力強大的必殺技

HUCKBEINGUNER

這是裝上「AM GUNER」後的型態，是用作遠距離砲擊戰的機體。這型態可以飛行，移動力和運動性也比正常的MK-III高；而它除了有強力的長射程武器外，更有可同時攻擊多個敵人的MAP兵器。至於缺點則是裝甲值稍為下降，並近距離攻擊不及另外兩個型態。


■ 機動力方面是強了，但裝甲卻弱了

■ 可飛行始終比其他機體有利


■ 不擅對地或對海攻擊，應集中對付空中的敵人

© 葦プロ © 1997 GAINAX/EVA製作委員會 © GAINAX/Project Eva • テレビ東京 © 創通エージェンシー • サンライズ © ダイナミック企畫 © 東映 © 東北新社 © BANDAI • VICTOR • GAINAX © 光プロ/アミューズビデオ/PLEX/アトランィス © BANPRESTO 2000

TEXT：咸且仔

COSMOWARRIOR ZERO

コスモウォーリアー零

PS
製造商：TATIO
售價：6800 日圓　發售日：5月18日
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
A • STG / MEM / 對應 DUAL SHOCK

COSMOWARRIOR ZERO
發售日前追加要素大公開

繼剛推出的「再見 宇宙戰艦大和號 愛之戰士們」後，將於不到兩星期便推出松本零士的另一遊戲新作「COSMOWARRIOR ZERO」。松本零士的畫功也不須多作介紹了，而本作在人物設定和故事都繼續保留其個人風格，玩起來更有親切感。如果是松本零士迷的話又怎能錯過呢！


◆地球獨立艦隊之司令官，雲利亞斯 • 零又備稱為「孤高之戰士」。

怎樣才是有效的攻防戰

本作是以第3身視點來進行的動作射擊遊戲。玩者要留意攻擊的方法，因有時敵人會於暗角處向各位

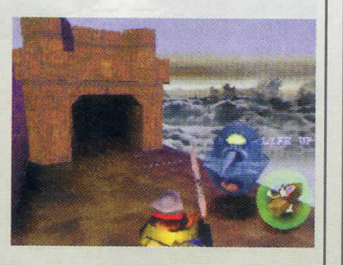




偷襲和正面作近距離攻擊，所以須要因應不同情況作出適當的改擊，如遠距離就要架起防護罩，近距離可用COSMOGUN作攻擊等。

荒涼的銀河系裏的其中3個星球

地球



被機械人佔領的星球，事源一班擁有永遠生命的機械人不斷的迫壓着人類，人類到了忍無可忍的情況下開始作出反抗，並組成了反抗軍。就在戰事最激烈之時，有些人竟為了得到永遠生命而出賣同胞，就因為這樣人類便大敗了。到了現在的地球上，到處都有自動破壞機械在徘徊，對於人類來説就有如地獄一樣。

HEAVY MELDER惑星

比地球大兩倍，而密度和重力則同地球一樣，是一個非常適合人類居住的星球。在星球的首都中有一個分支點，亦就是銀河鐵路的起點和所有空間軌道的交匯處。當旅客通過這裏時，就會進入時空交差點，又名「宇宙分支點」。現在此星球正處於無法律的地方。

EL ALAMEIN惑星

因為長久以來的戰爭，令到整個星球的草本全消、海洋枯乾，在這裡已找不到任何生物存在的痕跡。亦因為戰鬥曾經擴展至宇宙關係，這個星球外形成了一個由兵器殘骸組成的輪狀衛星雲帶。

大宇宙敘事詩



銀河系中的每個故事都是由「大宇宙敘事詩」展開的。玩者需從8位登場人物中選出其中一人進行「大宇宙敘事詩」的模式，最初可選擇之人物是有限的，當遊戲進行到一定程度便會



增加。玩者在版圖中進行戰鬥，途中會有不少道具取得。當進入BOSS戰時，遊戲便會轉成3D格鬥模式以1對1進行對戰。另外在遊戲裏還有「設定大資料集」模式，內裏收集了松本零士的原畫給大家鑑賞。

充滿魅力的故事情節



在三十世紀末，所有人類都向大宇宙發展，開拓更多適合人類生活的星球，這時期算是人類生活範圍中最廣大的時期。就在這時，一群擁有永遠生命的機械人正將勢力伸展到地球處，並支配着生命有限的人類。在戰亂中失去了家人，甚至失去一切的弧獨男子——雲利亞斯 • 零（ウォーリアス • ゼロ），從沒有想過生存目的的他，現正擔任地球軍獨立艦隊的司令官。一天，機械人司令官向主角發出了討伐宇宙海賊的命令，而海賊首領就是想將機械人支配推翻的人——日克 • 哈洛古（ヤソグ • ハーロック），曾經是戰友的零和哈洛古，今天竟要為一班機械人而敵對，零又會怎樣選擇？





© TAITIO CORP 1999 2000 © 松本零士

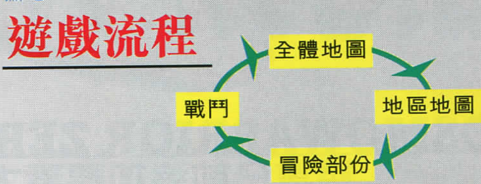
TEXT：小璘

仙界大戰～TV Animation仙界伝封神演義～仙魔人大戰





於少年Jump連載接近尾聲的《封神演義》，相信各位也有看過吧！這個以主角太公望與一班志同道合的道士一同行動，將所有於人間界作惡的妖怪仙人封神，令國家得到和平的故事，最近已得到遊戲化。雖然遊戲內容不是忠於漫畫版原著，但相信此作必定能帶給新鮮感。



■遊戲會找回動畫版的聲優配音

遊戲流程

全體地圖 → 地區地圖 → 冒險部份 → 戰鬥

盡情地封神吧！

本作總共分為5章，玩者將會身為6位道士／天然道士其中一位，每位角色也會有其不同的事件遇到。而遊戲主要目的就是要完成元始天尊的任務——封神計劃，他會給予玩者一卷「封神之書」，當玩者將敵人進行封神後，敵人的名字就會在封神之書內消失。不過遊戲的最終目的當然就是要將想控制整個朝歌的首腦「妲己」消滅，將她帶進封神台內。



而遊戲當然不僅是找敵人來封神，當玩者每利用不同的主角到達不同的地方，也會遇到不同的事件，村民都會要求主角幫助他們。各位不用擔心朝歌那麼大，不知要到哪裏才能協助村民，因為玩者在協助村民時只能在該個村莊內移動，因此只需在村內調查，再利用智慧想想解決方法，就可以將問題解決，而與此同時，亦可以將有份參與此搗亂事件的妖怪仙人封神。



■各位要找出「封神之書」內出現的人來封神啊！

封神戰鬥展開

在封神計劃進行途中，玩者當然會遇到不少妖怪仙人，在這時候，為了要將他們封神，戰鬥自然就少不免的了。不過即使遊戲當中有6位主角讓玩者選擇，但在戰鬥的時候也不會只有主角一人的，若有在戰鬥時有同伴同行的話，玩者就可以在戰鬥時與最多三位同伴一同面對敵人，減輕主角的負擔。而在攻擊方面將會分為兩種，一種是利用寶貝作攻擊，另一種則是會消耗「仙」力量的特殊攻擊，各位就利用必殺技將敵人擊倒吧！



多姿多彩的封神旅程

本作是一隻ARPG遊戲，所以玩者在當中將會到處調查和與敵人戰鬥，除此之外，為了令遊戲更豐趣味性，因此在遊戲中亦會加插一些有趣的MINI GAME，目的就是利用MINI GAME來為角色進行修練，從而令角色的能力能夠提昇，又或是修練得幻術。其中有太公望乘着四不象收集仙桃、找錯處等，令緊張的遊戲得以舒緩。



登場人物

本作的登場人物超過100位，當中除了本遊戲共6位的主角太公望、楊戩、黃飛虎、黃天化、哪吒和原創角色外，還有其他熟悉的角色，如敵人妲己、聞仲、申公豹，仙人普賢真人、太乙真人、道得真君和道士土行孫、武吉、雷震子等，登場的人物多不勝數。



■元始天尊的第二位徒弟——蕃尚



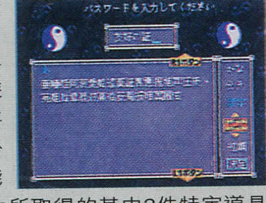
■普賢真人之死是最受讀者歡迎的一幕

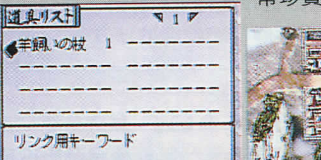


■半妖態楊戩也會登場！

對應 Wonder Swan？！

不知各位有否玩過Wonder Swan於早前曾推出過《仙界伝封神演義》這遊戲呢？如果有的話，就千萬不要將遊戲進度洗掉啊！因為此作將對應Wonder Swan版遊戲的內容。至於對應方法就當然不是將Wonder Swan版的遊戲進度於PlayStation內讀取啦！（而且也沒可能吧！）只要各位把Wonder Swan版遊戲內所取得的其中2件特定道具之名稱，一同輸入在本作用來輸入Password的地方內，就會出現非常珍貴的寶貝給各位使用了。不過要注意有些Password是要於特定章數輸入才會出現的，所以各位要努力試試了！





■嘗試在Wonder Swan版內找找道具吧！



■只要找到記錄屋就能輸入Password

© 安能務・藤崎竜／集英社・テレビ東京・封神プロジェクト1999 © BANDAI 2000 MADE IN JAPAN

BY隨風

PS	發售商：KONAMI 記憶體：2 BLOCKS
	發售日：預定6月29日
	售價：未定 容量：未定
	RPG/MEM



精靈之力量

精靈的國度？一

除了我們平常生活的世界外，各位有沒有想過，也許在我們不知道的地方，會有著一些不知明的生物在生活著？在這個遊戲中，我們將接觸到精靈的世界，到底他們的世界是怎樣的？是好像童話故事中那些如夢似幻的仙境？還是跟我們一樣，是個高科技的現代社會呢？

為了回到家鄉一





一直以來，世界的平衡都是由現實世界路絲雅露（ロスエル）及精靈世界亞魯度拉（エルドラ）所維繫。而這兩個世界，則由精靈力（GATE）來保持聯繫。主角科度（フイート）是一名見習精靈使，他的任務是負責看守著現實世界的精靈力。可是某一天，現實世界的精靈力竟然無故消失，令到科度獨自留在現實世界中。雖然現在只餘下他一人，可是為了令精靈力復活，以及調查精靈力消失的原因，科度只好在各地努力找尋精靈力的結晶（精靈石）。幸好科度自己還餘下一點精靈力，這些精靈力將會成為日後他遇到危險時的重要能量。

戰鬥的要點一



戰鬥的時候主要需要注意幾個事項，例如是裝備的道具、精靈石等。而攻擊的方法共可分成兩種，分別是直接攻擊及魔法攻擊。當戰鬥勝利後會得到經驗值，主角跟同伴的精靈石亦會因經驗提升而增加，把精靈石裝備在攻擊或防範的位置會有不同的效果。而每位角色要待其自身的GATE全滿才可以作出攻擊。

直接攻擊：直接攻擊的意思是把武器裝備後直接向附近的敵人作出攻擊，另外亦有可能可以使用必殺技。而敵人受攻擊後的受傷程度，將會因玩者所裝備的武器而有所不同。當使用大型武器的時候，敵人受的傷害會較大，使用的GATE數亦較多，亦需等待比較長的時間才可以作第二次攻擊，反之則可以作出輕微但次數多的攻擊。另外想使用必殺技的話，必須裝備了合適的精靈石。



魔法攻擊：使用魔法攻擊要注意的是角色的魔法值，當角色再沒有足夠的魔法值時便不能使出魔法。玩者要先裝備了適當的精靈石才可以使用或令魔法醒覺。使用魔法的好處是可以作遠距離攻擊，因此建議把一些魔法強勁的角色排在後方。



不再孤單一



雖然剛開始的時候，科度需要一個人冒險。幸好隨著時間的過去，科度會慢慢認識到不同的人，其中更會有一些摯友，願意跟科度一起冒險，在危難的時候幫助他。他們分別是亞斯度魯（エストール）、加里（グレリ）、亞爾素雅（アイシヤ）以及馬克拿度（マクラウド），全都是受到精靈保護及祝福的人。

角色介紹一



科度：遊戲的主角，18歲，同時亦是玩者使用的角色。本為精靈見習使，因為所看守的精靈力突然消失，而被獨自留在現實世界。為了回到精靈世界，四處找尋精靈石以令精靈力復活。



德奧娜（デイオーネ）：跟科度一起冒險的17歲少女，並沒有得到任何精靈的保護。

亞斯度魯：雖然只得十九歲，可是十分冷靜。頭腦靈活，屬於智慧型。



加里：十分有鬥志的傢伙，善攻擊，防禦能力低，18歲。



馬克拿度：十分重視紀律的人，體力型，喜用竿類武器，24歲。

亞爾素雅：也許因為父親是醫師，其回復魔法比任何人都來得要好，16歲。

© 2000 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTD RESERVED ILLUSTRATION BY田口順子

TEXT BY隨風

齊來比比看，F1 大賽車





參加不同類型的比賽－

這隻《F1 2000》一共有多個模式可以選擇，每個模式皆可以選擇喜歡的車子及賽道。不過並不是每一個模式皆有對手，在有對手的模式中，將會有21位對手，而玩者就是第二十二號車手。現在先為大家介紹一下比較重要的兩個模式。

「QUICK RACE」：這個是普通對戰模式，選擇好喜歡的車子及賽道後就可以立即開始比賽。在比賽當中玩者要努力取得第一位才算勝利，在比賽完畢後可以選擇重播，欣賞一下自己駕駛時的英姿。





「TIME TAIRL」：這個模式主要是看看玩者完成一條賽道需要多少時間，同樣地，玩者可以選擇自己喜歡的車子及賽道。只不過，因為這個模式只是用以讓玩者得知完成該條賽道所需時間，因此在遊戲中是不會出現任何對手的。

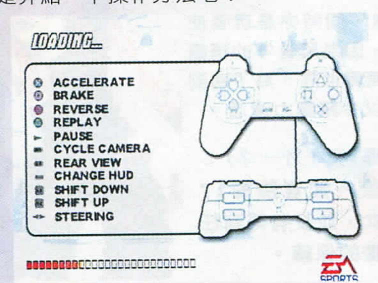
在賽道中狂飆－

各位喜歡駕著車狂飆的感覺嗎？那種速度感真的捧呆了！不過在現實中，飆車實在太危險了，不但駕車的司機容易受傷，還有可能連無辜的途人殃及池魚。幸好市面上有不少賽車遊戲，讓各位可以隨意亂撞亦不會受到傷害。就像今次所介紹的遊戲，它可以讓你感受到參加「F1」的樂趣。



操作方法－

玩賽車遊戲基本上操作並不會太麻煩，不過為免各位連車子也開不到，還是介紹一下操作方法吧！



平時：

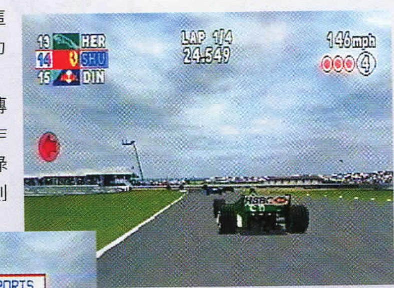
按鍵	功能
方向掣	移動上下
△掣	取消
×掣	確定

比賽時：

按鍵	功能
R2	油門
R1	轉換視點
×掣	向前
○掣	退後

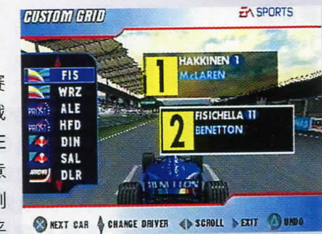
比賽的時候…－

一般進行賽車遊戲比賽的時候，都會有一個小地圖來顯示賽道、玩者跟對方的位置，但是這個遊戲卻缺少了這一項功能。不過各位大可以放心，雖然它沒有地圖，可是在轉彎的時候會有一個小箭嘴作提示。紅色的話是大彎，綠色的是中等，而黃色的話則是輕微。各位只要跟著這些提示就不怕不懂得轉彎而撞車啦！



選車…－

賽車遊戲最緊要的就是車子及賽道。首先來介紹一下車子吧！遊戲中各位可以利用「CHANGE DAIVER」來轉換車子，不過要留意的是每一架車子的性能都不同。例如有些是比較慢的，但勝在夠平穩，容易操作。可是有些比火箭還快，但輕輕一轉便失控，屬於超難控制型。請各位依照自己的的能力及喜好來選擇一架最適合自己的車子，才能事半功倍，順利成為冠軍啊！



賽道…－

而另一方面，賽道亦是一個大問題，因為剛開始接觸一條新賽道時，往往需要一段時間才能適應，尤其是某些特別彎位。幸而遊戲中大多的賽道皆沒有太大的難度，只需要習慣一兩次便能掌握於該賽道行駛時的要決，並不會有太大的問題出現。



© 2000 SPORTS

BY隨風

純白之預言者FAVORITE DEAR

PS
發售商：NEC Interchannel
發售日：預定2000年
售價：預定5800日圓　容量：未定
SRPG/MEM

FAVORITE DEAR 純白の預言者

白之羽翼、黑之血液

天使，在哭泣…－

原本，地球上充滿著綠色的和平；可惜，綠色漸漸被人類染污。當綠色慢慢消失的時候，亦表示再沒有和平的存在。戰火連連，人類再也找不到純潔的心。因為，白色的羽翼已被血所沾污，失去了原有的光采。世界，真的會就此滅亡嗎？為了讓「藍色琉璃珠」回復光彩，天上雪白的天使決定降臨人間，找出尚有紅色血液、內心未被污染的人類…

加羅紗爾(ガローサイン)帝國篇－

天使看到世界變得混亂，到處都發生動亂，第一個受害的國家，是一個名叫加羅紗爾的帝國。那裡的帝王因為國家突然受到攻擊而駕崩了，可惜禍不單行，一直野心勃勃的宰相不但沒有好好扶助王子成為新帝王，更把他推翻以奪得皇位。身為騎士的後補勇士拉爾娜(レイラ)挺身而出反抗宰相，但單靠她一人之力又怎能成功對抗已成為國王的宰相？對於異己之人，宰相一定不會放過，所以他把拉爾娜收押至大牢等候發落。幸好一直守護著人類的天使及時發現把她救出，並帶離加羅紗爾帝國。



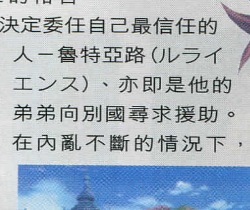

◆加羅紗爾帝國的後補勇士：拉爾娜

尼古蘭斯(レグランス)王國篇－

尼克蘭斯是一個分裂成東西兩邊的國家。於西邊，人民生活豐裕，盡享富國強兵之勢；於東邊，人人民不聊生，連三餐也不能溫飽。對於這種貧富懸殊的局面，心存不滿的人組成一個反貴族的團體，跟貴族們對抗到底，並暗殺他們不喜歡的貴族。對於東邊貧民區的人民不斷向西邊攻擊，身為國王的裕古(ユーグ)感到十分困擾，並決定委任自己最信任的人－魯特亞路(ルライエンス)，亦即是他的弟弟向別國尋求援助。在內亂不斷的情況下，尼古蘭斯的後補勇士魯特立即開始行動。






◆尼克蘭斯王國的後補勇士：魯特亞路

雅克莉亞(エクレシア)教國篇－

在雅克莉亞教國中，教會才是國家的主導，教皇說的話就是法律！大聖堂，是國家的首都，亦是人民跟天父「傾談」的地方。在大聖堂中，羅克斯(ロクス)教皇十分受人敬重，除了因為他是一國之主，亦是因為他有一雙「治療之手」。但人民都不知道他的本性，他那我行我素的性格，可讓副教皇傷透了腦筋。原來這個喜歡勝利而且身為神職人員卻光明正大的喝酒、賭錢的教皇，正是雅克莉亞的後補勇士。




◆雅克莉亞教國的後補勇士：羅克斯

獨特的後補－

不相信神的存在，卻是受天父顧念的孩子；不相信天使的存在，卻是後補勇士的一員。雖然是貴族的千金，卻沒有半點嬌柔的感覺，她獨自踏上旅途，遇上天使，卻目無表情地表示：「我不相信天使的存在。」到底這個十六歲的少女，是否曾遭遇什麼悲傷的往事，而關起內心的門扉？


◆特別的貴族少女：JULIANA ANDRANGR



別的版本－

其實今次所介紹的《純白之預言者》之前已出過第一集，當時它亦有推出電腦版本。而今作在電腦上亦將會推出Windows版本，有興趣的朋友不妨找找。Windows版將會於六月推出，並會有十三名候選人的出現。語言方面相信亦是日文，詳細情況請自行查詢。

© 2000 NEC Interchannel
© 2000 SOFIX
*畫面為開發中畫面

TEXT：SAKURA KI



PERSONA 2 罰



製造商：ATLUS
發售日：予定6月
容量：CD-ROM×2
價格：6800日圓

最新的系統和人物

《PERSONA 2罪》的續篇《PERSONA 2罰》自從公佈後，FANS們已經引頸以待，有留意本刊報導的話也會知道他的發售日將至，不過仍然不斷有關遊戲的最新消息公佈，相信這樣是可以一解FANS們的相思之苦呢。

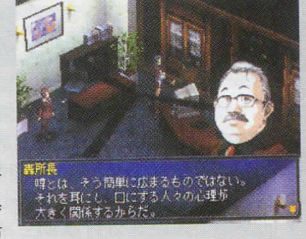
什麼是「噂」系統？

有玩過《PERSONA 2罪》的讀者，相信也會覺得其中的「噂」(日文中噂的意思是傳言)的系統相當獨特，為了令未曾玩過的讀者對這系統有更深的認識，待筆者介紹一下這系統。在遊戲的舞台珠閒留市中，有一種可以令「噂」變為現實的現像，利用這種現像的特性，可以有意圖地令傳言變成事實，這便是「噂」的系統。



怎樣使用「噂」系統？

要使用這系統的方法很簡單，首先在珠閒留市的某些地方，只要和人們或一些被稱為「噂屋」(意思是傳言高手)的人對話，便可以聽取或交換得到一些「噂」，「噂」。另外和惡魔對話也可以得到「噂」，然後把得到手的「噂」，委託青葉區的「葛葉偵探事務所」把「噂」散佈開去。因為「噂」的關係而令到現實改變，如果向敵人散佈「噂」的話，也可以令到他陷於痛苦之中。



「噂」有關的人物

トロ



因為經營情報買賣的生意，因此要常在珠閒留市四周出現。住宅區的太太們說他擁有廣大的情報網的「噂屋」。

チカリン



七姊妹學園新聞部的成員，女子高生的「噂屋」，她的興趣是收集情報，特技是以高速說話，是位嘈吵的少女。

トクさん



因為經常偷聽人們對話的關係，所以他的「噂」格外詳細，是位路宿街頭的「噂屋」。

轟所長



他是青葉區的「葛葉偵探事務所」的所長，為主角們散佈「噂」而賺取金錢。

たまきちゃん



偵探事務所的IDOL，從異聞錄開始已經登場，是某大藥商太子的戀人。

合體魔法



《罪》中除了「噂」系統獲得好評之外，戰鬥系統也同樣地受到好評。在戰鬥中利用魔法的屬性或使用魔法的次序等，只要達到某些條例便會發動強力的魔法攻擊，這種戰鬥系統叫「合體魔法」。《罪》中受到好評的系統除了被《罰》完全繼承之外，還把它POWER UP起來，更華麗的畫面和充滿迫力的表現，令人更加期待《罰》的發售。

SHOP 的新發現

今集利用「噂」可以在商店買到一些MATERIAL CARD，這些咭的作用可以追加PERSONA的魔法和能力等等，另外在商店中可以購買一些特殊武器和戰鬥品等等的東西，好像和《罪》出現的完全不同呢。



最新的角色



桐島英里子——在模特兒界中活躍的現役大學生，在聖エルミン學園事件中，醒覺了召喚PERSONA的能力，《罪》中利用不可思議的知識幫助主角們。



ニケー——桐島英里子初期的PERSONA，是希臘神話登場的勝利女神，是位身材完美，擁有雪白的羽翼和搖曳火炎般的金髮。但在《罰》的設計卻相當新穎，在翼上還裝了噴射器。屬性是風，使用疾風系魔法。

南條圭——日本手屈一指的大企業南條集團的太子，和英里子一樣在聖エルミン學園事件中，醒覺了召喚PERSONA的能力，事事要求最好和第一的人。



アイゼンミョウオウ——南條初期的PERSONA，是參悟了人間煩惱中的「愛欲」而成佛的明王。紅色的身體加上三眼六臂，相貌憤怒，是任職接待客人行業的女性喜愛參拜的戀愛成就之神。屬性是地，擅長神聖系的攻擊。

© ATLUS 1996,1999,2000 ※畫面開發中



BRAND×BRAND合成RPG

成為最強之合成師－拯救世界！

PS
發售商：TONKINHOUSE
發售日：預定6月22日 記憶體：15 BLOCKS
售價：5800日圓 容量：CD-ROM
RPG/MEM



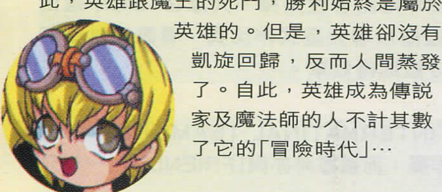
合成RPG！？－

初初看到遊戲的名字，還以為是那些親自製作RPG的遊戲呢！細心一看，原來遊戲的主題是圍繞著一種名叫「合成師」的工作，而主角艾依美（エイミー）的願望正是成為一個出名的合成師，怪不得叫《~合成RPG》了！現在，我們就來探索一下艾依美要成為合成師的原因，以及成為她的引導者，幫助她完成願望吧！

勇者傳說－



在這個國家中，流傳著一個傳說，而這個傳說，由小孩至老人皆不會感到陌生。傳說發生於十多年前，當時，有一個名震天下的大魔王，自然地，在那時亦出現了一個不怕死的英雄。俗語說：「邪不能勝正。」因此，英雄跟魔王的死鬥，勝利始終是屬於英雄的。但是，英雄卻沒有凱旋回歸，反而人間蒸發了。自此，英雄成為傳說，為了追隨英雄而成為武術家及魔法師的人不計其數，而這個國家，亦漸漸開始了它的「冒險時代」…



什麼是「合成師」？－

不知道大家有沒有聽過《鍊金術士》這隻遊戲呢？當中的主角為了成為一流的鍊金術士而努力。今作的主題圍繞著合成師，而合成師－即合成物品（武器、防具）的人，我們的主角艾依美亦是努力地朝著成為一流的合成師而努力呢！可是要調合出一樣出色的物品又談何容易？因此艾依美就靠著冒險來提升自己的能力，以及對自我作出訓練。到底，艾依莫能不能成為一流的合成師呢？這一點就要靠玩者來協助她了！



可愛的小艾比（エブ）－

艾依美雖然很努力地朝著成為一流合成師這個目標奮鬥，可是只得一個人的話難免有些寂寞。幸好她有一隻很可愛的寵物加朋友－艾比。艾比除了會跟艾依美一起冒險之外，進行調合時如果找艾比幫忙的話，不但成功的機會會大增，而且調合出來的物品還會比較特別，其能力亦會比較高，不論是別人的委託或是自用也會令人滿意。但留意想自用的話，所調合的物品之屬性必需跟艾依美一樣才能裝備。

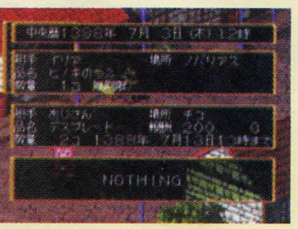


別太理想化！－

在這個國度中，只靠鬥志是不夠的！因為鬥志不能當飯吃，當再沒有生活費時，就只好餓肚子了！幸好有不少地方也很樂意委託工作給艾依美，請各位把艾依美的鬥志化為力量，努力工作吧！當她接受工作後，必需於十日之內完成，假若有中途解約、違約或遲交的情況出現，可是會令人減低對她的信賴的。其中若是遲交的話，雖然情況沒違約這麼糟糕，可是卻會只得到十分一的工資，十分不值得呀！







合成魔法的書本－

經過不斷的磨練，艾依美除了會更加成熟之外，其能力亦會慢慢提升，當她的能力提昇到一定程度的時候，就可以嘗試調合一些新魔法了。雖然有時候亂打亂撞亦可以調合出魔法，但質數始終不夠好，而且亦很容易會浪費材料。幸好艾依美有一本魔法合成的書，只要她擁有合適的材料後，就可以調合當中的道具，至於成功與否就要看艾依美當時的能力值以及狀態。不過放心，只要有恆心多試幾次的話，一定會成功的！要對自己及艾依美有信心呀！



其他的冒險者－

當艾依美到更多不同的地方，遇到更多不同的人後，很自然就會認識到其他的冒險者。當中雖然有不少是敵人，視艾依美為對手，可是願意和她成為朋友，甚至成為同伴一起冒險的人也為數不少。當中有各式各樣的人，到底艾依美可以感動到多少人呢？又會不會遇到中途被背叛的命運呢？



© 2000 TONKINHOUSE

TEXT：咸旦仔



看看誰是球王

PS	製造商：RAGE 發售日：發售中
	容量：CD-ROM
	記憶：1 - 3 BLOCKS
	PS / SOC / MEM /

一隻足球遊戲的受歡迎如否，全係於遊戲本身的操作及畫面，就如《WE 4》便是一個好例子。本作亦顧及到以上的因素，所以利用簡單的操作及流暢的畫面，希望如《WE 4》爭一日之長短。

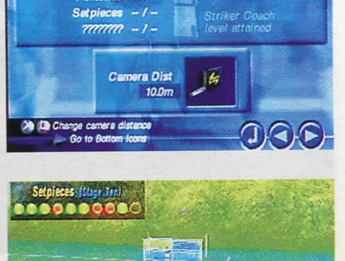
任大家自由對戰



在「FRIENDLY」模式可供玩者進行自由對戰。而在選擇球隊前會出現「CULB TEAMS」或「INTERNATIONAL TEAMS」給玩者選擇，而這兩「TEAMS」是永不能對疊的。「CULB TEAMS」總共有45支球隊給大家選擇，而「INTERNATIONAL TEAMS」則有51支球隊，另外在兩個「TEAMS」裏都同樣有8支「CUSTOM隊」讓大家選擇。而「CUSTOM隊」可在「OPTIONS」設定其名稱、球衣和樣子。



足球都要考牌



在「TRAINING AND CERTIFICATION」模式裏有「PRACTICE」和「CERTIFICATE AWARD」兩種給大家選擇。

「PRACTICE」



以基本練習為主，內裏分為「SHOTTING AT GOAL」、「PASSING THE BALL」、「CROSSING AND HEADING」、「SETPIECES」、「PERALTIES」6種給大家練習。

「CERTIFICATE AWARD」

主要作考牌之用，在此模式中需要通過「SHOOTING」、「PASSING」、「DEFERDING」、「PENALTIES」、「SETPIECES」和「FREE PLAY」等考試方能取得牌照。而在通過考試後，會因應所得之分數而取得《STRIKER PLAYER LEVEL ATTAINED》、《STRIKER TRAINER LEVEL ATTAINED》和《STRIKER COACH LEVEL ATTAINED》3種不同級別的牌照。另外遊戲會因應各位所考多少牌照增加賽事之選擇



多種賽事任君選擇



在「NEW COMPETITION」模式裏總共8項杯賽讓大家選擇。大家又能取得多少項賽事的勝利？現在便大家簡單介紹它們的賽事要點。



「SUPER TROPHY」：此賽事中會有45支球隊給各位選擇。大家在45隊中選出32隊以聯賽型式作比賽，看誰能以最高分數取得冠軍。

「LEAGUE」：大家可在「INTERNATINAL TEAMS」或「CULB TEAMS」中選出最多8隊作賽，而選擇時亦與「FRIENDLY」一樣只能在其中一方選擇。



「KNOCKOUT」：同樣在「INTERNATINAL TEAMS」或「CULB TEAMS」中選出最多16隊作賽，另外可選擇HOME/AWAY對賽各一次或只作一次對賽。

「CLASSIC MATCH」：重溫現實中各精彩賽事，遊戲中會因應各位在賽事中的成績，而出現更多精彩賽事。



「NATIONAL TEAM QUALS」：如果要參加此杯賽，就先要在「TRAINING AND CERTIFICATION」裏的「CERTIFICATE AWARD」取得《STRILKER PLAYERLEVEL ATTAINED》方可參加。而賽事則是世界杯，各位要在51隊中選擇1隊作選拔賽，勝出者方能進入決賽。



「NATIONAL TEAM FINALS」：基本要求和賽事與「NATIONAL TEAM QUALS」一樣，而分別在於直接選出16隊作最後16強賽事。



「TERRITORIES CUP」：同樣要完成「CERTIFICATE AWARD」並取得《STRILKER TRAINER LEVEL ATTAINED》才能參賽。最初在賽事中只能選擇4隊作初賽，當各位在賽事取得更好的成績後，選擇便會不斷增加。

「INTERATIONAL CUP」：而這次則要取得《STRILKER COACH LEVEL ATTAINED》才能參賽。



© RAGE GAME LTD

TEXT ：咸且仔

熱點新作



RALLY大賽又開始！RALLY賽對大家來説都不會陌生，因為它曾在過去推出過很多不同類的賽車遊戲，而最為人熟識的相信是「SEGA RALLY」和「GT2」。本作就是集兩者之長處於一身的賽車遊戲，而今次本作採用考牌形式來決定大家能選用之車種類，令大家更加有親切感，再加上流暢的畫面令速度感加強，大家又怎可以錯過呢！

PS
製造商：PRSIM ARTS
售價：1500 日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCK
RAC / MEM /對應 DUAL SHOCK /



看誰能取得王者寶座

遊戲模式

CHAMPIONSHIP



本作將16架不同種類的跑車分為「K」、「F2」、「A」、「S」4個CLASS，每個CLASS共有4架不同種類的跑車供各位選擇。在CHAMPIONSHIP內主要給大家作考牌之用，每個CLASS會以3個CHALLENGE來進行，只要大家能完成每個CHALLENGE便能取得車牌。當各位取得高級數的車牌時，在SPOT ENTRY便可選用更高級數的跑車。

SPOT ENTRY



在SPOT ENTRY的目標是將所有車種都能成為第一。當中分為「THESSALIA」、「TOULOUSE」、「WALES」、「LIGURIA」、「KARLSTAD」5條賽道。如大家在CHAMPIONSHIP內取得的車牌越多，可選擇的車種就越多。

2 PLAYER BATTLE



上下分割畫面來進行比賽之2人對戰模式。在對戰時可選擇之車種，是會因應各位在CHAMPIONSHIP中所取得的車牌有多小，而供給多小車種給大家選擇。

MEMORY BATTLE

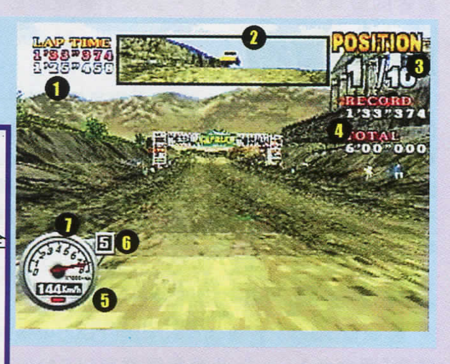


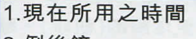
可讀出每個場地的16架車之最快時間，作REPLAY或挑戰更快時間之用，另外可同時讀取5架車作挑戰實。此模式同樣地受CHAMPIONSHIP的影響而決定可選擇之車的種類。

OPTIONS



SOUND與CONTROLLER操作的設定都可在這 更改，令各位可選擇最適合自己的來進行遊戲。另外還可作DATA SAVE之用。





1.現在所用之時間
2.倒後鏡
3.現在之名次
4.1圈最快之時間和全個賽程最快之時間
5.現時之速度
6.現時用之波段
7.現時之轉數

各CLASS可選用車之種類

CLASS K


ROSSINI SC660G


TYLOR VV660C


VERLANE AW66E

DEGGER MZ1-SS

CLASS F2


ROSSINI FP-07E

TYLOR CX10J


VERLAINE MM280L

DEGGER HC-EV2

CLASS A


TYLOR IP-F4S

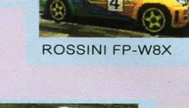

ARTS LE98-J


DEGGER TC-GTE


ROSSINI FP-W8X

CLASS S


ARTS L16-GS


DEGGER CE-16G


TYLOR NB-51S


VERLAINE SZ240F

© 2000 PRISM ARTS

TEXT：冒險者NEMESIS一世

SIMPLE 1500 SERIES THE DUNGEON RPG

PS
製造商：D3 PUBLISHER
售價：1500日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCKS
1P／RPG／MEM

廉價迷宮RPG

著名廉價遊戲系列的最新作，它們可說是近乎各種類型遊戲也有推出過。今次推出的是迷宮RPG，雖然因成本關係很多地方明顯被簡化，例如畫面質素較普通、沒有OP、而故事亦非常簡單，但論內涵絕對不會比其他正價遊戲遜色，而且很多同類型遊戲常見的系統例如自動生成等也可在這遊戲中找到。故此也是值得一玩遊戲。

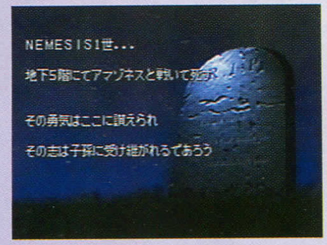
簡無可簡的遊戲目的

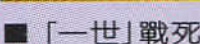
就算如何「慳皮」，既然這是RPG最好還是有個故事或遊戲目的吧！所以遊戲便有以下這個超簡單兼老土的目的了：玩者是一個冒險者，不理自身危險闖入魔之迷宮，目的是打敗逃至迷宮探處的邪惡魔術師取回「均衡之寶珠」，完成這使命便可得到財富及名聲……

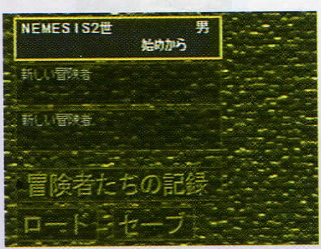
勇敢なる冒険者よ。
命の危険をかえりみず、魔の迷宮に入らんとする者よ。
邪悪なる魔術師によって迷宮深く持ち去られた
「均衡の宝珠」を取り戻すのだ。
使命を果たせば富と名声はお前のものになる。
恐れずに進むがいい。
願わくば、戦神と文神の祝福が共にあらんことを。

死後會由後人繼承

當玩者輸入名字後，便會發現一件有趣的事，就是玩者名字後有一個「1世」。葫蘆裡賣甚麼藥呢。原來當玩者使用的角色死時是真的會死去的，不過當他死時候他／她的遺志便會被其子孫繼承，於是便會出現一個「××××××（玩者名字）2世」的SAVE，徒頭開始再次挑戰迷宮，而上一世取得的道具和遇上的怪物資料等也完全記錄在知識之書中。當然如果2世也不能完成遊戲繼續便會傳至3世、4世……直至完成遊戲為止。




■「一世」戰死



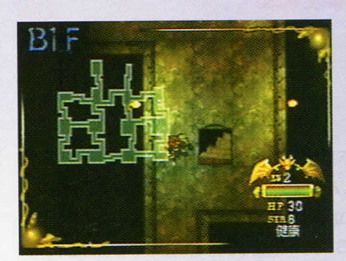
■「二世」繼承遺志

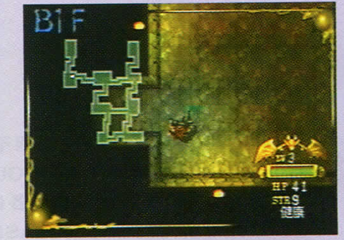
怪物能力評級

怪物	能力	評級
スライム	體力	★★
	攻擊力	★
バット	體力	★
	攻擊力	★
ミノタウロス	體力	★★★
	攻擊力	★★★
オーク	體力	★★★
	攻擊力	★★
レプラコーン	體力	★★★
	攻擊力	★★★★
ドラゴン	體力	★★★★★★
	攻擊力	★★★★★★

遊戲特色
預測不能的迷宮

現時同類型的遊戲也喜歡使用自動生成機能創作迷宮，這遊戲也不例外。用了自動生成機能後迷宮便會隨時變化，並不是迷宮隨機，而是迷宮構造本身是不定的。而敵人和道具位置亦是不定的。所以這遊戲可說是不需要攻略的，需要的只是玩者隨機應變。





■同一層迷宮也每次不同

遊戲系統
戰鬥方法



當玩者接近敵人（八方向中任何一方）時只要按方向掣或〇時便會開始戰鬥，戰鬥是以回合制進行，故此必須在任何一方攻擊後另一方才可攻擊。以上是近距離攻擊的方法，當得到弓矢、杖、秘藥卷物等遠程武器後更可作遠程攻擊，不過攻擊次數當然有限了。

取道具



既然是RPG，又沒有道具屋之類東西（迷宮會有這樣的東西？），所以迷宮內會有一定數目（甚麼是「一定數目」？）的道具，道具的種類非常齊全，無論是武器、防具、回復道具甚至一些用途不明的道具（應該說是功用隨機）也一應俱全，只要走過去便可取得。不過即使各位能將它們全部收集也好，已取得的道具時常會不知為何被敵人奪去，搶回道具的方法只有一個：「在道具被奪時盡快將身邊所有敵人幹掉」便可令該被奪的道具再次出現，下一步當然要取回它。

留意體調

人物的HP固然重要，但是人物其實還有一項影響人物狀態的數值「體調」。正常時會處於「健康」，但當長期沒有吃食物（例如パン，即麵包）便會進入「空腹」，長時間「空腹」便會進入更危險的「飢餓」。除此之外，某些敵人的攻擊亦可能令人物進入異常狀態，削弱能力值。不過不是全部其他狀態也是不好的，其中的「巨大」可令主角巨大化，增加攻擊力。

SAVE與LOAD

既然是RPG，若果連SAVE或LOAD也沒有的相信我看製作人員九成是「嫌命長」……故此遊戲當然可以SAVE或LOAD，每當走到樓梯時進入下一層只要選「中斷」便會進入SAVE及LOAD的畫面。SAVE後只要再選之前進行遊戲的SAVE選「續きから」便可繼續遊戲。

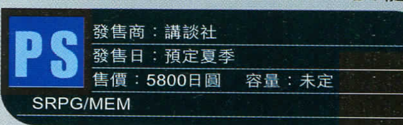
© 2000 Mint /PLOPHET
© 2000 D3 PUBLISHER

BY隨風



不愛「說話」的艦艇





《沈默之艦隊》遊戲化－

在日本大受歡迎，受到讀者一致認同的動畫《沈默之艦隊》決定遊戲化！遊戲中的劇情跟原本的故事並沒有太大改變。而主角當然就是海江田四郎啦！到底這套講述軍事的作品，是不是真的只是「動畫」這麼簡單？

有關「海江田四郎」－

我們的主角海江田四郎又為什麼會成為了「亞美度號」的艦長呢？事源在「大和號」於試艦的時候，因為美軍的突然叛變而令情況變得混亂。正在此時，海江田四郎把船艦據為己身，並把之改名為「亞美度號」，艦上的海員全都成為他的國民，而船艦則成為他的國家。另外他更發表，現在他的國家己成為「獨立戰鬥國家」。他這一著，令到全世界都被捲入無休止的戰爭中…

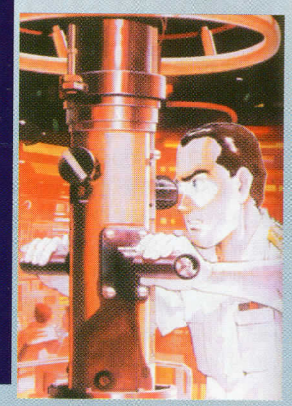


有關「亞美度號(やまと)」－

相信如果對《沈默之艦隊》有印象的朋友，都知道主角是「大和號」的艦長。可是這隻艦艇背後，卻隱藏著不為人知的一段故事…於某年的11月24日，日本跟美國聯手製造了一隻原子力的潛水艦。50發魚雷？深度1000M上以？一小時航行四十海里？一隻普通的潛水艇有必要擁有這麼強大的能力嗎？這隻船艦在軍事上，已到達可以得到「海之魔王」稱號的地步了…



人物介紹－



海江田四郎：遊戲的主角，性格冷靜沈著，「亞美度號」的艦長。



山中榮治：「亞美度號」的副艦長。

© 2000かねぐちかしじプロダクション
© 2000講談社/ジー・エー・エム

PS
發售商：TOMY
發售日：預定10月　容量：未定
售價：預定5800日圓
SLG/MEM

BY隨風

ZOIDS(仮)

《ZOIDS》能否重創高峰？

在電視上玩玩具－

繼一些比較多小朋友喜歡的玩具如《反斗奇兵》、《樂高模型》等玩具產品被開發成遊戲後，現在又有一隻是由玩具變成遊戲的作品－《ZOIDS》。《ZOIDS》由TOMY所開發，早於十年前已開始發售，算是一件超人氣的玩具產品。到底遊戲的《ZOIDS》跟玩具的《ZOIDS》，哪一方會較受歡迎呢？

《ZOIDS》之起源－

這是恐龍？不是恐龍？有著恐龍的外表，可是卻帶點機械人特色，這就是《ZOIDS》。於十年前推出後曾風行一時，當然現在亦在發售中。於近年更曾被動畫化，吸引了一眾小朋友，再度成為焦點。不知今次的遊戲化，是否又能為它製造另一個高峰期？





考你的戰略－

既然主題是圍繞著機械特色的恐龍，其遊戲類型自然不會帶有可愛少女的味道，而是SLG型。於舞台「惑星ZOID」上，有著兩個敵對的派系－帝國軍以及共和國軍。各ZOIDS會分成很多部隊，玩者的工作就是對部隊作出指令，從而支配其行動。當中亦不乏戰鬥場面，因為整個遊戲都是以部隊的行動為中心點，因此玩者的命令就是一切，戰略性頗重的一個遊戲。



在PS上看「VCD」？－

之前亦提過《ZOIDS》曾全面動畫化，而今次在遊戲中將會出現不少的動畫片段，制作者正是為此作動畫化的ガイナツクス，因此在遊戲中將會出現不少高質數的動畫片段，相令能滿足各《ZOIDS》支持者。





© 1999 TOMY

TEXT：NEMESIS-T00



JANG JANG SHIMASHOW

「半隻」麻雀

PS
製造商：VISCO
售價：1500日圓　發售日：4月27日
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
1P／TAB／MEM

這麻雀遊戲除了和另一邊介紹的花札相同一間製造商製作外，兩者更是同日推出的，而兩者的售價亦只是1500日圓(每隻)，比起其他遊戲便宜了不少(其他遊戲通常是5800日圓)。至於遊戲方面，基本上大部份麻雀遊戲有的東西也可在這遊戲中找到，更有不少幫助初學者的模式或設計。是頗適合初學者的遊戲。

三局定勝負



一般麻雀遊戲的勝利條件也是連續食糊令對方的分數扣盡，而本遊戲除了保留這取勝方法外。在FREE(フリー)對局中是設有局數限制，當超過指定局數仍未分勝負便會以雙方分數多少分勝負；而在STORY MODE中如果玩者已食糊三次，那麼即使對方分數未扣盡亦會立刻取勝。故此若用取勝的方法比較，它絕對會比一般麻雀遊戲易玩。

唔記得食糊的方法或組合點算？

相信不會有玩這種遊戲的玩者完全掌握所有食糊的組合及規則吧(打日本麻雀多的玩者另計)，故此在遊戲中只要同時按掣便可看到所有組合，再按○選擇組合更可看及聽到有關的解説，內容當然是食糊條件、要求等等。總之當有任何事情不明白便同時按△掣查一查，因為總會有不少收獲的。



主要模式介紹

STORY MODE(ストーリーモード)



遊戲的主要模式，這模式對局中時沒有局數限制，但玩者在每一名對手的對局開始時只有1500分，運氣的差的話隨時被對手以極快速度食糊而GAME OVER。相對來說由於食三次糊便算勝利，故此仍算公平。STORY MODE的另一特點是可以在對局後買ITEM(例如換牌，透視眼這類)，使之後的對局更為有利。和原版不同的是可以在おまけ的メモリアル中重看已出現的的片段。

FREE(フリー)對局



對戰模式，玩者可以自由選擇遊戲中的四名角色進行遊戲，而雙方開始時也會有相同數目的分數。但這模式設有局數限制，當超過指定局數時便會以分數多少定勝負。

彩之麻雀教室



為初學者而設的模式，在這裡八千草彩會講解麻雀的各種規則和技術。若閣下對日本麻雀不太認識最好在這裡上堂。

© 1995-2000 VISCO CORPORATION

TEXT：NEMESIS-T00

KOI KOI SHIMASHOW

「半隻」花札

PS
製造商：VISCO
售價：1500日圓　發售日：4月27日
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
1P／TAB／MEM

和另一邊的麻雀一樣是由同一隻遊戲分拆出來，但相信在香港這花札遊戲不會太受歡迎，原因當然是因它是日本人自己創作的玩意(多半是)，對香港的玩者來説實在太陌生。不過由於兩者本是同一遊戲的關係，所以這隻花札同樣設有教室等為初學者而設的模式或機能，所以各位其實可以一玩的。

遊戲玩法

雖然「彩のコイコイ教室」中有講解花札的規則，但始終懂玩花札的人太少，故此我會略略介紹遊戲中的規則。其實不算很難，首先雙方在開始會各有八張花札牌，雙方要輪流出牌，只要出的牌和中央的牌組成組合(如三光、豬鹿碟之類)即可取分甚至取勝。由於可組成組合的牌上會有顯示，所以若果只是不甚解地玩理論上要取勝不是不可能的……



大同小異的取勝方法

每當組成了任何無需使用全部牌的組合後對方便會問你一句：「こいこいする？」，這時如果答「Yes」這局閣下便會立即取勝；相反選「No」便不會立即取勝，而當再組成組合時便會連同上次組成組合的分數合計起來。的確幾「甘」，但是在此之前對手有可能取得組合而取勝的。

同樣可「出貓」



要緊記花札所有組合同樣不是易事，故此各位又可用同一方法「出貓」——只要在對局途中按△掣便可看到所有組合的名字和組合的方法，而選了任何組合按○掣便會有有關的説明。

主要模式介紹

STORY MODE(ストーリーモード)

遊戲的主要模式，這模式對局中時沒有局數限制，但玩者在每一名對手的對局開始時分數極少，運氣的差的話隨時以極快速度GAME OVER。相對來説由於取勝三次便算勝利，故此仍算公平。要留意的是本遊戲是不設特殊道具的



FREE(フリー)對局



對戰模式，玩者可以自由選擇遊戲中的四名角色進行遊戲，而雙方開始時也會有相同數目的分數。但這模式設有局數限制，當超過指定局數時便會以分數多少定勝負。

彩のコイコイ教室



為初學者而設的模式，在這裡八千草彩會講解花札的各種規則和技術。

© 1995-2000 VISCO CORPORATION



喪屍FIGURE再度出籠

BIOHAZARD 3 REAL SHOCK ACTION FIGURE

講到《BIOHAZARD》，大家一定會想到非常恐怖的喪屍，之不過，在遊戲之中其實有非常多的人物，其實在之前也有一批的ACTION FIGURE推出過，這次推出的已經是No.6了。

這次推出的是《BIOHAZARD》之中的男主角CHRIS，而且會是在VERONICA的VERSION，他手上拿著火箭發射器，不過，這個VERSION的CHRIS實在和遊戲之中的造型有些出入，而且給筆者的感覺是像T2多過似CHRIS，大家有同感嗎？

而和CHRIS一同推出的便是TYRANT，這是遊戲之中的狙擊者，亦是CHRIS的最大敵人，不過，這次推出的只是其穿著長袍的姿態，並不是其最終型態，所以，大家可能會覺得這個是比較一個普通的姿態，亦可能是因為這個緣故，所以隨FIGURE會附送TYRANT雙手沒有戴手套的部件，大家覺得這是一個好的補償嗎？

以上兩隻FIGURE將會在5月底發售，售價為5980日圓，FIGURE高約22cm-25cm。

最後，這便是下一之推出的TYRANT，這便是真正的「怪物」姿態，這個造型相信一定可以滿足大家對《BIOHAZARD》的期待，尤其是TYRANT左手的長爪更是充滿特色的部份！



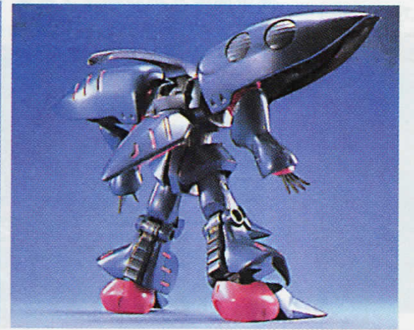
黑色卡碧尼再現人間

HG U.C.系列卡碧尼MK II決定發售！

大家對一直以來推出的HG U.C.系列感覺如何呢？不錯吧！而因為這個原因，這個系列的品一隻接一隻的推出，而最新將會推出的便是在ZZ高達之中分別由寶兒及寶露絲駛過的黑色卡碧尼MK II，這機體的結構大致上是和之前的白色哈曼‧嘉專用卡碧尼非常相似，相信唯一可能不同的便是頭部的造型。

這模型預定在6月發售，售價為1500日圓。





BB戰士連抽獎箱大大個送俾你！得獎者公佈

鳴謝：瑞華行

相信大家也得了很久了，相信大家可能也已經得到了那8隻的小小BB戰士，不過，抽獎箱大家一定不易得到手的，所以今次又是收到非常多的信，相不到大家對這個紙箱這樣有興趣，閒話休提，現在就公佈得獎者：

羅偉信
身份證號碼：G 647XXX

TEXT：AMI　協力：隨風

RPG
發售商：ATLUS
發售日：預定2000年
售價：未定
注目度：☆☆☆☆

真·女神轉生DEVIL CHILDRED「赤之書」/「黑之書」

© ATLUS
*畫面為開發中畫面

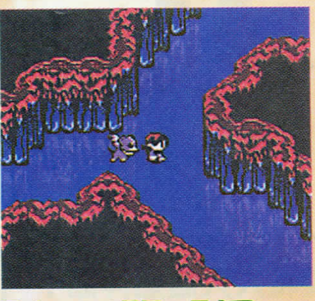
夏日炎炎，最適合去游泳了，可是千萬不要連手提機也帶去呀！因為手提機跟水是「仇人」，一碰到水就會壞，各位也不希望自己心愛的手提機自此一命嗚呼吧？而最近手提機的市場亦開始清靜起來，也許在等待學生們暑假時才推出好GAME吧？不過AMI還是會為大家介紹各種好玩的遊戲的，請放心！

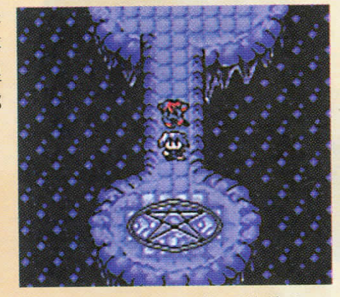
再次為大家介紹一

之前曾經為大家介紹過的《真．女神轉生》的《赤之書》及《黑之書》現在又有新情報了！上次只是知道它的類型是RPG，不過今次所介紹的就清晰多了。不論是故事背景抑或玩法已經有一個大概的概念，現在立即為大家介紹，看看它有什麼引人的處！

人間＆魔界？！一

今作的遊戲舞台比較獨特，是由現在的人間及魔界所組成。故事講述人類的經濟滑落，令到人心惶惶，到處都發生著亂動。而魔界那

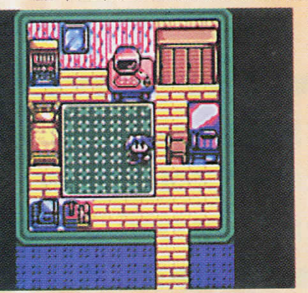




邊亦不好過，因為在魔界的核心，亦即魔界的內部開始不穩定。到底發生了什麼事呢？為什麼人間及魔界同時發生令人不安的事情？

「紅」跟「黑」，差不多呢！

基本上兩隻遊戲的玩法及劇情是相同的，在遊戲中主角們亦會遇到對方。要説有什麼不同的話，就是主角們不是在同一個地方出場。主角兩人皆是國立原宿小學的小學五年生，而他們的相遇當然就是在學校中了。隨著遊戲慢慢進行，角色會開始介入對方的「書」



上。難道説此兩隻遊戲互相對應…？另一個相異之處，就是當中所登場的惡魔有所不同，跟「POCK MON」的金、銀版相似。



角色簡介一

「黑之書」的主角是男主角，其名字叫甲斐剎那。很喜歡思考，屬於冷靜派。凡事三思而後行，是一個值得信賴的角色。遊戲剛開始時他的出場地點是自己的家，他的小惡魔叫做克洛（クール）。而「赤之書」的主角則是要未來，性別是女性。雖然樣子很可愛，可是性格上有著惡魔的一面。其小惡魔名叫帕洛（ベール），樣子跟主人一樣好可愛呢！遊戲開始時她的出現地方是學校。

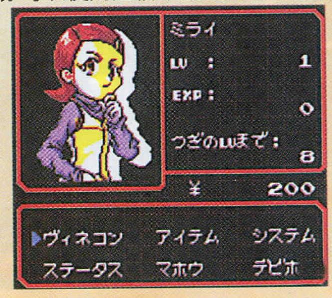


惡魔，我要惡魔！一

遊戲中會出現很多戰鬥情況，這時候玩者就要用自己的惡魔跟敵方的惡魔對戰，或者以會話來説服對方的惡魔加入我方就可以不戰而勝。而當有兩隻不同的惡魔後就可以進行合體，不過並不是所有惡魔合體後都會變強。

獨樂樂不如眾樂樂一

身為GBC的遊戲又怎可能沒有對戰功能？各位「惡魔愛好者」既可以靠著通信對戰得到對方的惡魔，又可互相切磋一番令雙方都得到成長。當然，如果閣下是和平愛好者的話，當然可以戰鬥以外的方法來跟朋友交換惡魔啦，就是使用通信互相交換了！或者，想跟朋友一起場製作一隻強勁的惡魔，亦可以使用通信來讓雙方的惡魔合體。





© 2000 Victor Interactive Software Inc.
畫面為開發中畫面

ETC
發售商：KONAMI
發售日：未定
售價：未定
注目度：☆☆☆1/2

BEAT MANIA GB NET JAM





© 1997 2000 KONAMI

各位喜歡玩音樂GAME的朋友有福了，因為KONAMI又出推新的音樂GAME！今次所推出的是《BEAT MANIA GB》的第三彈！玩法相信大家都知道，那AMI就不再多說了。先說說今作的特色吧！首先今次所收錄的歌多達25首，當中除了舊的歌曲外，還加入了全新未發表過的歌曲！而且更對應之前推出的手提電話歌曲，雙方的歌曲皆可互相使用，這樣子就有更多歌玩，而且可以玩更耐啦！

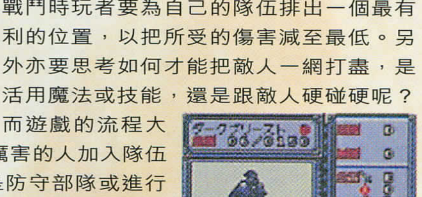
RPG
發售商：J・WING
發售日：預定6月30日
售價：4800日圓
注目度：☆☆☆

DUNGEON SABER



© J・WING

喜歡具戰略性的遊戲嗎？這隻遊戲可是適合一些比較喜歡思考的玩者喲！首先戰鬥時玩者要為自己的隊伍排出一個最有利的位置，以把所受的傷害減至最低。另外亦要思考如何才能把敵人一網打盡，是活用魔法或技能，還是跟敵人硬碰硬呢？而遊戲的流程大致上是這樣的「先找一些厲害的人加入隊伍→開始編排隊伍，例如是防守部隊或進行部隊→在敵人的陣地排陣勢→當然就是開始進攻啦！」到底誰才是最後的人是贏家？這真是個富戰略性的遊戲啊！



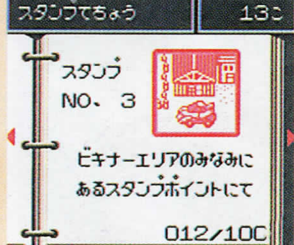
RAC
發售商：TAKARA
發售日：預定8月
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆

PERFECT CHORO Q



© TAKARA CO.,LTD.2000

各位喜歡愛激鬥遊戲的朋友有福了！今次介紹的這隻遊戲雖然是賽車遊戲，可是卻是非一般的賽車遊戲。其賽道不但數量多，而且不論陸上、水中抑或天上都是比賽場地。到底有沒有人能完全完成這些賽道呢？其實只要有恆心，相信一定可以成功的！因為每完成一條賽道都會記錄到留念簿上，各位慢慢儲吧！另外，各位亦可以利用GBC的通信機能跟朋友一起對戰，享受一下這隻既瘋狂又有趣的遊戲，看看誰才是真正的賽車高手？



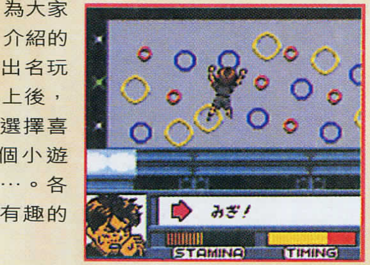
SPG
發售商：KONAMI
發售日：預定夏季
售價：未定
注目度：☆☆☆1/2

筋肉番付GB2～挑戰！究極BATTLE～



© 2000 KONAMI

不知道大家有沒有看過在日本大受歡迎的電視節目《筋肉番付》呢？不過即使未看過，相信對這個名字並不會感到陌生，因為它之前曾在PS上推出遊戲，而且已經推出了一代及二代了！既然一代的遊戲曾移植到GB上，二代當然亦會移植啦！今次AMI為大家介紹的就正是二代的《筋肉番付》了！出名玩法變態的《筋肉番付》移植到GB上後，玩法同樣變態，玩者可以隨意選擇喜好的角色來挑戰遊戲中的六個小遊戲，不過那些小遊戲的玩法就…。各位，有沒有興趣玩玩這隻這樣有趣的遊戲呢？



TAB
發售商：BANDAI
發售日：預定7月
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆

FROM TV ANIMATION ONE PIECE



© 尾田榮一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション
© BANDAI 2000イラスト/菊池晃弘

不知道大家有沒有興趣嘗試做海盜呢？今次介紹的遊戲可以令你一嘗心願喲！玩者在遊戲中將會扮演海盜船的船長，為了找出「偉大的航道」而努力。為什麼要找出「偉大的航道」？因為這是一條可以找到沈睡在海底中的巨大財產的路徑。遊戲以大富翁形式進行，一共可以有四位玩者用同一部手提機同時參加。玩者在移動到目的地途中可以看看傳言及情報，甚至使用道具令這個冒險旅程進行得更順利。當然，遊戲中又不只玩者一個，在遊戲期間鍋遇到敵人也不出奇。例如是海軍及對手，這時候就會進入戰鬥畫面囉！。無聊的時候跟朋友一邊玩遊戲一邊聊天是個不錯的選擇呀！



TEXT：MARKS



本上真奈美

Manami Honjo

PROFILE

姓名：本上まなみ/Manami Honjo
出生日期：1975年5月1日
年齡：25歲
出身地：東京都
星座：金牛座
身高：168cm
血型：B型
三圍：B82 W59 H88
興趣：看書、旅行、拍照、音樂鑑賞
專長：茶道、華道





今次IDOL SHOT所介紹的日本女明星就是在《沉睡森林》中飾演佐久間由理（木村女朋友）的本上真奈美。在日劇方面，不單上年飾演過《甦醒金狼》的女主角（香取慎吾的秘書）—古池真弓，而現在真奈美正於與大沢たかお合演與電影版同時播放的電視劇集《Another Heaven eclipse》（另一個天堂之血移魂），飾演一個拒絕「性」的女主角—大石紀子。

另一方面，本上真奈美憑成熟的外表得到多間廣告商的垂青，令她成為了這兩年內的拍攝最多廣告的女星之一，最近為NTT DoCoMo關西拍攝了其系列新廣告「Provider沒有合約」篇mopera。

星之網

本上まなみAll of Her
http://www.geocities.co.jp/MusicStar/8442/manami.htm

DoCoMo WAVES
http://www.docomo-kansai.co.jp/



動畫新聞組

組員：
《ANGELIQUE》派隨風

大談《我的愛神》

我的愛神

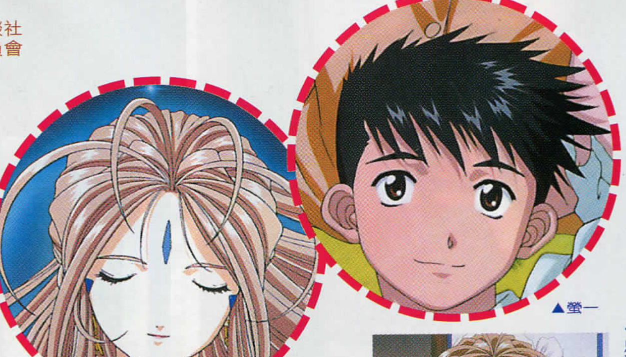
推出日期：預定秋季(電影)

© 藤島康介/講談社
© 2000「ああっ女神さまっ」映畫制作委員會

上期已經曾經為大家略為介紹過的《我的愛神》劇場版，今期又有新的資料。上期提過的謎之會員，相信大家都猜到她是誰吧？沒錯！她就是我們的愛神小姐－貝璐了。到底貝璐為什麼會加入這個「貓實自動車部」的學會活動呢？

話說貝璐是「女神事務所」的女神，而今次她的任務則是幫助一個名叫螢一的人。而這個螢一嘛，就正好是「貓實自動車部」的會長，即是那個四處叫人入會的先生。這一切一切加起來，就是令到貝璐加入「貓實自動車部」的原因。順帶一提，自動車解作電單車。

而故事內容方面，主要講述貝璐在學會中所遇到的事，例如是其他女生對貝璐的妒忌、貝璐和螢一之間的相處，當然少不了貝璐及螢一的戀愛事件啦！而另外兩位女神，亦即是貝璐的姐妹絲璐及烏璐亦會出現，在短短數小時中將出現這麼多的內容，相信劇情一定會十分緊湊！



▲貝璐　▲螢一



◆哇，愛玩的小妹絲璐駕到！



◆主角當然就是貝璐啦！

◆烏璐及螢一……？



◆KISS了…

▲絲璐　▲烏璐

◆貝璐由井上小姐配音呢！

STAFF

監督：合田浩章
人物設計、總作畫監督：松原秀典
劇本：横手美智子、富田義彥
演出：別所誠人
作畫監督：北島信幸、村田俊治、奧田淳、河野悅隆、高橋しんや
音樂：植松伸夫、田口史郎

試驗！試驗！

HUNTER×HUNTER

逢星期六下午6時30分於フジテレビ播放

© 富田義博/集英社・フジテレビ・日本アニメーシヨソ1999

相信沒有人會不認為富田義博老師吧？他的名作「幽遊白書」是一套大人氣作品，而其另一作品《HUNTER×HUNTER》亦是一大名作。這套備受注目的作品不但改篇成遊戲，現在更登上動畫的舞台。現在就來看看它搬上螢光幕後變成什麼樣子吧！

故事內容主要是講述主角們(包括GON、KILUA、LEORIO及KURAPICA)要接受不同的試驗，試驗一共有五次，而動畫將分成約三十話播放。首一至五話講述主角找到試驗的地方，而第一次試驗則在第六至八話。九至十二話是第二次試驗，除了主角之外還會出現一些比較重要的對手呢！而十三至二十話就是第三次試驗了，而故事亦開始進入高潮。過了第四次試驗即二十一至二十五話後，就是最後之試驗，故事亦會到達尾升。











▲發現試場後就要立即戰鬥呢！



▲KURAPICA脫衣服？只是為了認真戰鬥而已……



▲KILUA無論什麼時候都很冷靜呢！



▲其他的試驗者

▲第三次試驗…

JOJO又來喇！

JOJO奇妙冒險第一部《惡靈》

推出日期：5月25日
售價：6800日圓(DVD)

© 荒木飛呂彥&LUCKY LAND COMMUNSATIONS/集英社・APPP

STAFF
監督：二村秀樹、古瀨登
劇本：高島健一、川口高朗

各位認為集數最多的日版漫畫是哪一本呢？筆者就認為《JOJO奇妙冒險》必定佔一席位了！那六十多本的漫畫可不是說笑的！繼它在之前推出遊戲後，現在又有新動向，就是推出新一輯的動畫作品了！而且原作者荒木飛呂彥老師亦有親自參加此作的製作，實在令人很期待呢！

而劇情方面，主要是把現在正於日本少年漫畫中「少年JUMP」連載中的劇情動畫化，而且更是於93年發售的OVA的前哨戰呢！而於前作上大受歡迎音響效果亦會在今作上使用，令作品更加有迫力。

第一集的內容主要講述JOJO遇到另一位大受歡迎的角色空條承太郎，繼而展開故事的情節。在故事一直發展下去後，出現的角色將會越來越多，根據消息顯示，很有可能在漫畫中的所有角色皆會出現，不過所佔的劇情輕重就暫時未知了。不過對各位讀者來說，這應該是一個不錯的消息吧？


◆《JOJO奇妙冒險》


◆是承太郎呢！好帥啊！






◆劇情中的一些畫面

久違了！咕嚕咕嚕！

咕嚕咕嚕魔法陣－心跳心跳傳說



逢星期二下午6時於テレビ東京播放

©衛藤ヒロユキ/エニツクス・テレビ東京・創通エージエンシー・日本アニメーション2000

相信不少讀者都會聽過《咕嚕咕嚕魔法陣》這個名字，因為它除了曾推出過漫畫外，亦有在香港播放過動畫。主線劇情已經完結了一段頗長的時間，各位有沒有點點想念我們可愛的歌莉及仁傑呢？幸好它終於推出新作品－《心跳心跳傳說》。事不宜遲，立即為大家介紹！

《咕嚕咕嚕》在日本已經播放了一段時間，而內容大致上已經去到歌莉等人進入魔之塔中冒險，在魔之塔中一共有四個關卡，要把所有關卡的守護者打敗才可以通過。只不過，他們又有沒有打敗守護者的能力呢？此作的舞台並不是繼續上集電視版的劇情，因此仁傑的武術還是半調子，而歌莉的則是不知道能不能使用的魔法！再加上突然出現搗蛋一番的角色如杰他他老伯，到底他們一行人能不能成功通過魔之塔繼續其冒險旅程呢？不過，相信幸運之神總是站在歌莉的身邊的。

香港日本齊齊播

名偵探柯南劇場版－眼中的暗殺者

日本全國東寶洋畫系劇場公映中

© 2000青山剛昌/小學館・讀殼テレビ・ポリドール・小學館プロダクション・東寶・TMS

相信「夜貓族」的讀者都知道現在晚上又重播《柯南》，日本方面亦仍然播放中呢！而且更推出劇場版，日本的愛好者真的很幸福呀！不過想知道劇情的各位香港讀者也不用恨得「牙痕痕」，現在就為大家簡述劇場版的劇情吧！

在日本的動畫版上，阿蘭好像已得悉柯南的身份，不過詳情如何筆者就不再多說了。而劇場版方面，今次將有關阿蘭的失憶事件。事源阿蘭某天參加白鳥警官妹妹的婚禮，可是卻突然發生停電事件。當時阿蘭在化妝室，手上正好有一支電筒，因而發現…。在重現光明後，阿蘭已經失去所有記憶。事後，柯南相信當時阿蘭應該是發現了一些不為人知的秘密，這個發現還有可能令阿蘭惹來殺身之禍。雖然阿蘭現在已失去記憶，但難保對方不會再次對她作出攻擊，正因如此，柯南決意要盡力保護她！而今次這件事情的犯人相信是一名警官，而且更是「連續殺人事件」…



TEXT：天下一之無責任男
圖片提供：赤目黑龍



第42集　從太古的歸還

播放日期：5月21日

前言

在上一戰之中，戒道將4名原種核（耳、爪、眼、筋骨）奪到手中，而被控制的4名素體，戒道亦將他們送回地球。而在地球方面，一切似乎也回復正常，這天，護和同學們到一個有古代石的地方進行課外活動，怎料，在化石之中，護看到了在6500萬年留下來，超龍神的化石……

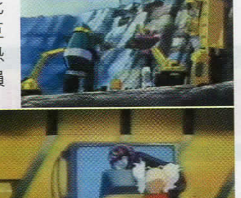






本集故事內容

在收到護的通知之後，軌道基地便派出部隊前往場進行調查，果然，在那裡的是超龍神的化石，而依獅子王博士的估計，在當日超龍神將巨大殞石推回ES WINDOW之後，他便成為了令恐龍絕種，在6500萬年前墮落在地球上的巨大殞石……



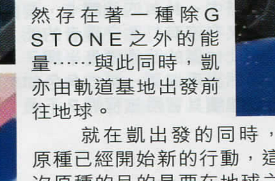
而在回收了超龍神之後，保羅霍特便為他進行檢查，雖然經過6500萬年的時間，不過，超龍神的系統並沒有受到損壞，而GS RIDE和超AI亦沒有受到損害，不過，在超龍神體內然存在著一種除G STONE之外的能量……與此同時，凱亦由軌道基地出發前往地球。











就在凱出發的同時，原種已經開始新的行動，這次原種的目的是要在地球之上製造ZONDER METAL的繁殖基地，首先，便是由腕原種出動，他在埃及開始行動。而凱在前往地球的途中，遇上了「J」，他要向凱取回「原種核」，這時候，腕原種向二人發動攻擊，怎料，這攻擊原來是一個陷阱，結果，眾人的機件完全不能運作，跌下大海之中……





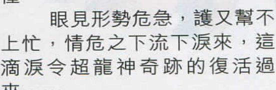


原來，在埃及是有兩隻原種的，另一隻是胃原種，他的酸液令到超級保羅霍特失去了戰鬥力，而在印加遺跡之中，另一隻原種（腸原種）開始行動，他們的目的是要吸收太陽的能量，製造ZONDER METAL繁殖場。因為兩個地方同時出現原種，所以擊龍神唯有分體，企圖以一人之力對抗兩隻原種。

眼見形勢危急，護又幫不上忙，情急之下流下淚來，這滴淚令超龍神奇跡的復活過來……



勝利的關鍵



第43集　幻龍神·強龍神

播放日期：5月28日

前言

在6500萬年前，一顆巨大殞石墮落地球，原來這殞便是當日超龍神推回ES WINDOW之中的那顆，而超龍神亦和這殞石一同回到6500萬年前的地球，然而，由於沒有能量，所以他便和這片大地一同進入了冰河時期。





本集故事內容

在上一集末段，因為護的一滴眼，令到超龍神的意識回復過來，而且令在ES WINDOW之中得到的力量得以發揮出來，結果，超龍神（冰龍和炎龍）完全的甦醒過來，而且他們立刻出動，分別趕往支援風龍和雷龍。

在風龍和雷龍的戰鬥之中，他們雖然非常奮勇，不過，同時面對兩隻原種，根本上是毫無勝算的，幸而冰龍和炎龍及時趕到，而且他們顯示出超越常理的能力，為風龍和雷龍解除了一時的危機……冰龍和炎龍回說當天他們將殞石推回ES WINDOW，就在他們在ES WINDOW之中時，他們感受到一種全新的力量，之後他們便再次回到地球，不過是6500萬年前的地球……



面對力量增強了的冰龍和炎龍，兩地的原種再次合體，一方面是腕原種加上胃原種，而方則是腸原種加上升鼻原種，原種一合體，戰鬥力大增，令勇者陷於苦戰，就連由火麻激指揮的戰艦亦被吸入黑洞之中。

在GAOGAIGAR和KING J-DER方面，原來被敵人的儀器所干擾，一直被困在海底，最後，雷牙博士想出利用MIC的DISC M來將敵人的儀器摧毀；不過，時間已經不再容許冰龍四人再拖延了，為了要得到勝利，冰龍和炎龍決定要和雷龍、風龍合體，當4人的意念一致，奇跡發生了，雙方的同步率竟然達到100%，結果，新的勇者「幻龍神」和「強龍神」誕生了！

合體之後的幻龍神和強龍神的力量然能夠和合體原種匹敵，而且回復活動能力的GAOGAIGAR和KINGJ-DER亦趕往支援冰等4人，最後也將原種消滅，可惜的是又一次給腕原種逃脫了……

原來，冰龍和炎龍所得到的力量是叫做「超能量」，而這能量的存在之地是「木星」…………



勝利的關鍵

無責任讀者擂台

主持人：時雨

時雨兄：

你好！小弟ROCK，拜讀完124期GPM後，本想發E-mail與你交流一下，只可惜家中的舊電腦偏偏在此時還壞了，只好提筆寫信了。

小弟本身很喜歡玩3D格鬥遊戲，尤其是VF3，小弟認為3D格鬥遊戲吸引人之處在於它豐富的招式設定，加上玩家們個個南拳北腿，各有各的客路，因而形成不同的風格，盡管如此，仍可將之粗略分為兩類——“技術第一”與“為勝利而戰”。前者執著予華麗的COMBO，對戲時這種人通常腦裏已想好幾套連續技，只等如何將之施於對手身上，所以勝利對這種人來說不過是技術純熟的附屬物；但後者不同，不論環境如何，這種人認為一一贏，才是水平的體現，因此華麗的COMBO很少見他們使出，技術不過是勝利的附屬物而已。

其中，我們難於判斷當中誰優誰劣，小弟認為自己屬於前者，時雨兄你呢？其實，在對戰中，玩家絕對不是一定就屬於某種風格，只是更接近某一種而已。之所以說這麼一大堆，只是小弟認為那種在對戲中戰無不勝的高手或者就是在這兩者之間取得平衡而誕生的吧，純粹紙上談兵，時雨兄不要見笑。

從時雨兄文章中可看到，似乎3D格鬥遊戲在香港也並不是很熱鬥。其實內地的情況也一樣，或者跟這裏的基礎設施跟不上有關吧。盡管這裏機鋪很多，但大多數是中小型的，其經濟能力恐怕難以承擔引進這些昂貴機板的費用，所以難以見到3D格鬥遊戲的蹤影。另一個原因可能是玩家們尚未能接受3D格鬥遊戲的意念，好比時雨兄提到的“爭取60分之1秒之戰”。我曾問過一位本身很喜歡玩2D遊戲的朋友，為什麼不嘗試一下玩3D格鬥遊戲，他開玩笑地對我說：他也曾試過玩3D格鬥遊戲，但每次當他剛找到格鬥的感覺的時候，這一局已經結束了。所以他依然還是玩他的2D格鬥遊戲，我當時聽了覺得很好笑，但後來認真想了一想，事實不正是如此嗎？但這又是3D格鬥遊戲另一個吸引人的地方啊，不是嗎？

記得97年日本曾舉辦過一個VF 3世界大賽，奪冠的就是韓國人。小弟當時也認為這個冠軍非日本人莫屬，但想不到竟是韓國人。韓國人玩3D格鬥遊戲的水平一向不差。我想日本人失落這個大賽的桂冠一定是很惱火的。不久之後小弟在收看鳳凰衛視一個玩電節目時，當中有一個名為超級玩家的節目，採訪另一位台灣3D格鬥遊戲高手（名字記不清了）。原來他也參加了那個VF 3大賽，而且還擠身前列（名次也忘了，大約在四強之內吧），他所用的角色是陳洛，看來中國玩家的水平也不低嘛。尤記得VF系列公認的最強角色為結成晶，或許他是因為那大賽而成名的，因為韓國人正是用此角色打敗日本人的，只不過那韓國人就沒有被人提起過。

說了一大堆廢話，希望時雨兄不嫌煩吧。但願小弟電腦升級後，能用E-mail聯係得到時雨兄，到時再談好嗎？

祝

工作順利

ROCK

2000.4.27

ROCK:

你好！很高興能夠收到來自國內讀者的來信（而且還是3D格鬥迷！），以後也請多多指教。

ROCK君對格鬥迷性格之分析，筆者認為十分之有道理，尤其是在VF3裏，空中COMBO的變化層出不窮，有不少玩者對研究它們可是樂此不疲的。筆者的身邊也有一位這類型的朋友，他用AKIRA時所使出的什麼上斜COMBO、BOUND COMBO和撞牆COMBO，絕對是可以令所有人目定口呆。不過他在實戰上的勝率卻一直偏低，為什麼？這就是因為華麗的COMBO許多時並不是最有效率的招式，「技術第一」的玩者當遇着「為勝利而戰」的人許多時都會敗陣下來，就是這個原因。

筆者是屬於「為勝利之戰」的類型，因為好勝心是驅使本人不斷去研究格鬥遊戲系統的最大理由，所以不論招式本身是簡單還是複雜，只要它是最有效率的招式，筆者就會一直採用，直到有更好的選擇開發出來為止。例如KAGE的弧延落COMBO在平地時至少有五種，但最強的COMBO永遠都是「浮身膝蹴」→「PP←PK」（招名忘了），雖然當中沒有什麼技巧可言，而且也不夠華麗，但它的威力就是最高，筆者十次弧延落中九次半都會用這套COMBO。

至於說到這兩種風格的優劣，筆者認為只要大家都是堂堂正正地站出來對決，風格如何根本沒有所謂。筆者最不喜歡那些只會不斷後退，完全不會主動攻擊之輩，因為3D遊戲的精粹，必須在埋身戰中才能發揮出來。亞洲各國（除日本之外）玩者所「推崇」的「游擊戰術」，只會令遊戲內容流於空洞，玩者的技術也不會進步。

筆者近年都沒有到過深圳、廣州等地，因此也不太熟悉國內街機市場的情況，不過相信也是和香港差不多，也是以《KOF》和音樂系遊戲所主導吧！現時3D格鬥的機板其實並不貴，例如以NAOMI製作的《DEAD OR ALIVE 2》價錢就很相宜，《鐵拳TT》用的SYSTEM 12也是很便宜的機板，只是機鋪的東主覺得它們的市場狹窄，因此不願意入貨罷了。這樣一來，放置有3D格鬥的機鋪少（有良好SETTING，如對戰時是5局3勝制的更少），玩者人口也因此減少，他們在3D格鬥上的技術也停滯不前，市場於是陷入了惡性循環之中，製造出今天香港和國內3D格鬥不受歡迎的局面，實在是十分可惜的事。

你所說的VF3大賽，筆者相信是「MAXIMUM BATTLE」吧！那次比賽是由一位叫「AKIRA KID」的韓國人勝出，他所使用的特殊步法「KOREAN STEP」也是在那時起變得全國知名（雖然筆者認為它沒有什麼用）。台灣人在VF系列一直都有不俗的成績（還記得《VF2》的「台灣STEP」嘛，那可是改變了整個日本《VF》界的重大衝擊），只是他們都比較低調罷。至於為何日本人會在這些世界大賽中敗陣下來，筆者不認為這是因為日本人的水準較低，相反他們在資料性的研究比外國玩家都要認真許多，問題是日本人那種積極埋身，連後DASH也被視為禁忌的打法，在外國的「游擊戰法」面前只是肉腳，輸是因為他們對外界的打法經驗不足所致（從這處也可以看到日本人的單元民族性）。

說到這裏，好像都是以筆者主觀意見居多，希望ROCK君不要介意。：）

祝 格鬥技術突飛猛進！

時雨

來稿一經刊登，即可獲得200元作為獎勵，大家要湧躍來信啊！

投稿表格

姓名：__________

性別：__________

身份證號碼：__________(

地址：__________

____

電話：__________

（可使用影印本）

投稿須知

1. 所有來稿不能少於1000字；
2. 來稿時請連填妥表格，與稿件一同寄來；
3. 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『無責任新GAME擂台主持人收』

露嘉的日常生活

BY R.RYAN

金田XX版—露嘉

某個公眾假期

HELLO~! 露嘉來了v 大家好啊！

少見啊~露嘉，你會在這種日子回來公司~寫稿嗎？還是來交稿？

?

那你呢？今天不也是放假嗎？為何會回來的????

哈哈哈....這裡一年入面都沒有假期嘛！

死啦！提起佢傷心事，怎辦？佢會一直講的這次慘了

是啊...真是辛苦哩.....

來寫稿的~趁學校假期便來寫嘛！若果不是就真的寫入完了！！哈哈哈--

自從到了這裡，就沒有一天好好的放過假了！我也好想放假去玩啦..唉....

就好似今期，我還有10多版未寫好呀....都不知何時才能寫完...講起呀...上次..（下略n字）

理想的瑪莉工作室

我終於都可以到這裡讀書了！為了瑪莉前輩，我一定要努力才行

瑪莉前輩，我可以到你的學校，讀和你同一樣的書了！我實在太高興了!!

不過，我要學瑪莉前輩的第一件事，就是要玩"瑪莉的工作室"了吧!! 哈哈哈.....

但是，遊戲入面的瑪莉的個性及成績實在太...."差"了

好啦!!!我一定要玩到有最好的成績的!!!!!!!!!!!! 哈哈哈哈哈..瑪莉前輩，你等我！

不是吧，不會這樣的...我不要呀....前輩不可能這樣子的.

理想形象嚴重破滅

但是，艾莉到最後還是當自己沒玩過這遊戲....



露嘉留言板

經過半年「懶洋洋」的生活後，小妹發現身體已積聚了不少脂肪！嗚嗚～～現在夏天來了，除了有美味的雪糕吃外，又要穿短衫短褲，為了將脂肪收藏，唯有「以運動於娛樂」，找回所有跳舞Game出來跳過夠本。

「哪裏有得買？」

Dear：里繪小姐

你好！又是我Lion在這裡麻煩里繪小姐。

今次試用Marker在Marker紙上色，怎料顏料塗得"一撻撻"，不上色似的，我是用C字頭的Marker筆，但用其他牌子的Marker就沒這情況，何解？用C字頭出的Marker是否好些？不知哪裡有得買？我在Art Supply只找到一種Marker紙，不知中華書局會否多些選擇？

另外想問問A4-Size的燈光箱要多少錢？有些衝動想擁有一個。但我和雪野想了一個「節儉」的方法，就是買一塊大硬膠片，放在四張椅上，膠片下放一座檯燈，而雪野就想了一個更××的方法，就是開著Scanner……當燈光箱用。(汗)

祝里繪小姐「再創高峰」，所收的畫高過Himalays！

Lion敬上

P.S.我房多了個BB Toro撲滿，很可愛…但身為男孩子竟然……(有病的嗎？)里繪小姐有喜歡的遊戲人物嗎？

Dear Lion

你於Marker紙上色塗得「一撻撻」，不過由於你沒有說到使用哪種幾種Marker筆，所以估計主要問題是在於Marker的性質上。因為Marker是有很多種，其中有「油性」、「水性」和「含酒精成份」的；而你所說的「C字頭」Marker是屬於「含酒精成份」的，所以即使你所用的紙是指明適合Marker用，但可能只適用於某種Marker。

對於小妹來說，「C字頭」Marker是比較好用的筆，因為一來顏色種類較多，二來亦不會「遇水溶化」，而最重要的是比起同類型的「貓仔」Marker，「C字頭」的顏色沒有「化」得很厲害，在塗微細的地方時十分有用。

小妹是不用Marker紙來上Marker的，而用的就是在你曾寄來的資料中也有介紹到的「漫畫原稿紙」，所以也沒有留意在哪裏有售。另外小妹建議你不妨到紙行買紙(小妹是在紙行買紙的)，那裏是不限購買數量，而且還有更多紙質可供選擇哩！

A4 Size的燈箱大約是650元以下吧！(因為小妹的A3 Size燈箱是約650元左右)燈箱的確是一件不錯的繪畫用具，但你也不要期望過高啊！因為若原稿的線條淺色一點、紙質厚一點，又或是紙的顏色深色一點也看不到的啊！而那個「節儉」的方法其實也不錯，小妹亦曾試過，但後果就是因為檯燈的熱力太大，以致膠片「局部地區性」彎了……(^_^;;)

小妹喜歡的遊戲人物同樣是《到哪裏也一起》的角色，不過就不是Toro，而是兔仔三原Jun，很可愛的！

里繪上

「我唔熟路……」

To：露嘉

Hi ~Hi，本人是PS機主，最近我買咗一張叫前置式金手指碟，則是CD嚟，但我唔識用，究竟點樣用？

我經常睇妳的露嘉的日常生活，真係好好笑，係咪真人真事呀，妳平時份人真係咁樣呀？我好想買PS 2呀，但上次聽妳講話年尾先至回復正常價格，哇咁耐點等呀，好買咗未呀，如未咁幾時買呀？

我想補購遊戲誌，除了親自去外，可不可以郵寄，因我看返一些舊遊戲誌時都可以，同埋因我不熟甚樣去。Thank答了我咁多問題，希望下次可以和妳再傾過啦。

P.S.我還想補購98年8月出嘅GAME MUSIC有，《BRAVE FENCER武藏傳Original Sound Track》、《孃樣特急Original Soundtrack & Vocal Collection》、《Drama CD心跳回憶彩之愛歌with you vol.2》，我真係好想買嚟聽呀，幫咗我啦，邊度有得買呀？Thank you……

KK上

Dear KK

很對不起，由於本誌是不鼓吹使用金手指的，所以恕小妹不能回答你的問題了。

現在的PS2已經回復到合理的價格了，若你想買的話就快點考慮了！不過小妹現在還未買，因為最近買Game已經買窮了，所以還是暫時用公司的PS2玩好了！哈哈！

其實《露嘉的日常生活》有一半是真、一半是假的啦！以我這個集所有優點於一身的人，又怎會做一些傻瓜的事哩！呵呵呵！(←奸笑)這都是怪繪畫我的R.Ryan將小妹畫得那麼變態吧……唉~~現在影響了我這個美麗清純的形象，以後還是「恐嚇」R.Ryan將我在故事畫得可愛一點了……

若你想補購本誌又不想親自上來的話，只要將所需要補購的書名與期數詳細列明，並附上姓名及聯絡地址等資料，然後寄來本誌的地址，在信封面註明是訂閱本誌，我們便會寄上所需費用(但當然是會加上郵費)。只要將所需金額存入特定銀行，又或寄上支票到本誌(但一定要注意切勿寄上現金)，當確定收到金額後，就會將書本寄出的了。

你想購買的Game Music CD，相信在旺角「信×」內的CD店會有售，不妨找找吧！

露嘉上

小通告

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不宜遲，快點寄信來《編輯接待處》在信中談話啦！他(她)們很樂意成為你們筆友的，這個機會不是時常有，所以一定要把握機會，將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並註明「編輯接待處」就可。不過記得來信字數不要多於800字，和請用原子筆來寫啊！

同人祭

《同人祭》是一個不定期專欄，目的是刊登一些讀者對遊戲創作或有關GPM的作品。假若你們有意參加這同人祭的話，就寄來本編輯部信封面註明「編輯接待處」就可，但題目只限於編輯的畫像及自創遊戲人物。

館主：里繪

從上期讀者LION寄來的畫背上看到他向小妹介紹了一本書，書中的內容是有關Marker的用法的，雖然小妹暫時未有機會看看，但也將這書的資料告訴大家，希望能對各位有所幫助吧！書名：基礎からのマーカ／出版社：MPC／售價：2427日圓／書號：ISBN4-87197-184-8最後，還是要再多謝Lion提供資料！(^-^)

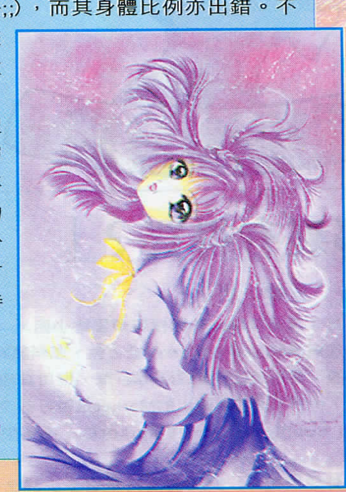


SM-YEE

畫中的人物是《Dragon Quest》角色來的嗎？以自己的風格來繪畫很有特色，整幅畫不論是構圖和上色方法已有很高水準，鎧甲和斗篷也很有質感，小妹期待下次的作品啊！

Laputa

女孩的樣子繪畫得不錯，但眼睛有點「鬥雞」(^-^;;)，而其身體比例亦出錯。不過整幅畫的色調做得不錯，陰影處理亦很有層次感，不過衣服的陰影部份的上色方法還有待改善。



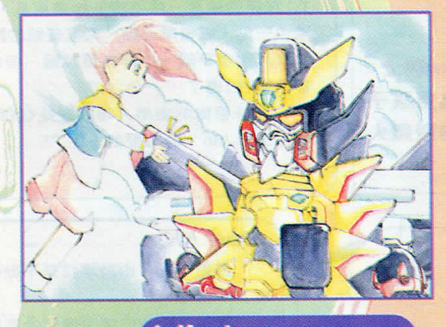
優秀作品



Wong Wai Ling

小貓女的樣子非常可愛啊！比例和上色方法已有一定技巧，但陰影對比還未夠強烈，所以未能將小貓女突出。背景設計雖然花了不少心樣，但有點普通和單調，看起來有點像賀咭。

優秀作品

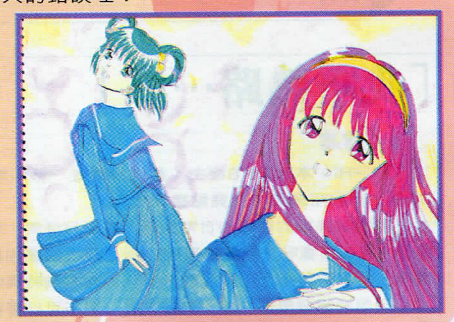


Victory

用柔和的色調來當機械人畫很少見哩！構圖也十分有趣。不知是黑線筆開叉還是補了線的關係，令畫面不太美觀。而雖然機械人表達得含糊，但仍看到其透視出現問題，要留意機械人的畫法了。

宮澤雪野

利用Marker來上色的技巧還需努力啊！特別是在塗面積大的部份要留意上色時速度。另外亦要留意陰影位置，館林頭髮的火位處理手法比詩織做得好；可是館林的身體結構有很大的錯誤哩！



白河愁

利用廣告彩上色有點馬虎，除了見到顏色塗到「一撻撻」外，還可看出有很多地方也是由於不夠顏料而用水開稀上色，另外亦看到因畫筆開叉而塗出來的筆足。人物的樣子還算OK，但要注意人物比例。

投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm(A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵，而稿費是會於刊登後約在2至3月後寄出；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。

Text:虹色小丑藍暴暴
鳴謝:SONY MUSIC ENTERTAINMENT (HONG KONG) LTD.

鈴木亞美昂然邁向新里程碑



甚麼？相隔只有兩個月的全新大碟！

如果閣下是Ami的Fans，就應該會很清楚她在今年18歲生日時(即2月9日)，推出了她的第二張個人大碟《infinity eighteen vol.1》，此作收錄了大熱作品如《BE TOGETHER》、《OUR DAYS》和《HAPPY NEW MILLENNIUM》等，銷量固然非常理想。不過，在推出後僅有兩個多月她的第三炮《INFINITY EIGHTEEN Vol.2》突然火速登場，到底今次大碟的賣點是甚麼呢？

音樂類型更多變化

由以前《SA》時的《alone in my room》和《white key》等起，鈴木亞美的歌曲(尤其是單曲作品)都是較為典型的Pop tune類型，不過當進入18歲後情況開始改變了，而這張大碟就更明顯可以看到她嘗試向其他音樂品種挑戰。Ami說今次採用了不少Hip Hop元素，這正好是她喜歡的類型，而且更驚喜的是她竟然連Rap也引入了。唱功方面，可能是聽眾對她那把低沉的聲線帶有好感，故此經常會聽到她以較沉實的腔調來演繹，而在整體製作上她表示標題的"無限大的18歲"是將她由「普通的女孩」變成「真正的職業歌手」，所以只要細心聆聽就會發現《INFINITY EIGHTEEN Vol.2》與前作的分野。

大阪城HALL 演唱會反應熱烈



Ami本年度的第一次Concert Tour「Big Gig Tour-00 HERE'S A35」，以4月8 大阪城Hall的演出作告一段落，現在為大家總結一下當天的狀況。在開始前會場內的觀眾不停叫著「AMIGO!!!」(阿美的暱稱)，結果在開場曲《INFINITY 18》之後她終於出現在各人眼前，並開始唱出《infinity eighteen vol.1》裡面的數首名曲。當全部9首作品唱過後，便進入了以舊歌為主的ENCORE部份，但當然包括有最新單曲《THANK YOU~》啦，最後她以很有意義的《Don't leave me behind》作為整天的終結。

New Single & Album



THANK YOU 4 EVERY DAY EVERY BODY

C/W:I really wanna tell
12-4-00／TRUE KiSS DiSC (SMEJ)／AICT-1222／1350日圓(連稅)



INFINITY EIGHTEEN Vol.2

26-4-00／TRUE KiSS DiSC (SMEJ)／AICT-1210／3170日圓(連稅)
收錄曲：(1)undo (2)Let me talk about my history one more time (featuring Infamous Syndicate) (3)Infinity 18 Vol.2 (4)I really wanna tell (5)THANK YOU 4 EVERY DAY EVERY BODY (6)GOOD NIGHT MR.GUITAR (7)DRIVE ME CRAZY (8)Down Beat (9) Make a Move (10)Please stay tuned (featuring Infamous Syndicate) (11)STEP (12)289
*注意，本作品是有普通版與初回限定版兩個不同版本的，上圖是初回版的包裝。

有禮物益大家！

既然今次是為大家介紹可愛動人的Ami，當然要找些有趣的禮物精品送給廣大讀者啦，現在我有鈴木亞美精美海報10張和她的CD Single 5隻，有興趣索取的朋友可以寄信到「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌收」，信封面只要註明是「鈴木亞美INFINITY EIGHTEEN VOL.2精品抽獎」即可，記住係先到先得。中獎者會有另函通知領獎事宜，記著截止日期是6月3日。

WAIT & SEE ~risk~

主唱：宇多田光
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-22070
發售日：4月19日
價格：1260日圓

樂評分：8分



當年宇多田光出道的時候，其注目程度是十分驚人的，其中大碟《FIRST LOVE》創下驚人的銷量紀錄，不但打敗原本的紀錄保持者B'z，連globe的精選大碟也可說是挑戰失敗（當然這精選本身銷量亦不俗）。雖然現在椎名林檎才是眾人的話題，但不代表hikki本人和這張新SINGLE已不再受注目（以現在來說）。說回正題，這張SINGLE的三首歌曲其實都算是R&B，新意的確是沒有了，但《WAIT & SEE ~risk~》是一首快歌，個人的感覺上的確比一般的R&B歌曲好（因大部份R&B歌曲也是慢歌），當然hikki本身優秀的唱功亦令歌曲動聽了不少。第二首歌曲《懵動》則是一首典型的情歌，雖然和前者相比平凡了不少，但亦是一首頗為動聽的歌曲。至於《Fly Me To The Moon(In Other Words)》除了多了兩段詞外，演繹方法亦有所不同。總括來說是值得一買的作品。（追跡者0）



INFINITY EIGHTEEN Vol.2



主唱：鈴木亞美
發售商：SMEJ RECORDS
編號：AICT-1210
發售日：4月26日
售價：3170日圓

樂評分：8分



既然上次的大碟叫《INFINITY EIGHTEEN Vol.1》，所以推出這《Vol.2》是可說是意料中事（正確來說真正的提示是track13）。老實講雖然自己聽Ami的歌時不算很留心（我已集齊所有大碟），但一聽之下也被它嚇了一跳，因為實在有很多歌曲是hiphop，Rap就更加不用多說了，實在和以往的歌曲有很大的差別。不過這也是好事，若果只是長期唱一、兩種類型歌曲相信很難會有大的進步。在唱功方面的確有有明顯進步，故此這兩張大碟的副題的除了顯示AMI已「大個女」外，亦顯示了AMI唱功上成熟了不少。因為兩張大碟相隔的時間太短，裡面收錄的SINGLE只有《THANK YOU 4 EVERY DAY EVERY BODY》一首，不過其他的歌曲亦十分動聽。另外track13似乎是一個謎題，答案會否是新SINGLE甚至新大碟的發售日期呢？（追跡者0）

5月份New Release推介

日本POP DISC

Japanese Industrial Students

主唱：PENICILLIN
發售商：EASTWEST JAPAN
編號：AMCM-4481
發售日：5月17日
價格：1365日圓

同日推出的兩張新SINGLE之一，無論歌名還是歌詞也符合他們一貫風格，至於歌曲的特色方面本作有奇怪的節奏。而另一SINGLE是動畫《金田一少年之事件簿》的新ED曲。

Next Lounge

主唱：嶋野百惠
發售商：PONY CANYON
編號：PCCA-01436
發售日：5月17日
價格：1223日圓



另一位出道已有一段日子的R&B女歌手，這是她第六張SINGLE。除了本身絕對不比其他同類型歌曲差外，兩首REMIX歌曲絕對要一聽。在6月21日更會推出第二張大碟。

LOST CHILD

主唱：坂本龍一
發售商：WARNER MUSIC JAPAN
編號：WPC6-10085
發售日：5月17日
價格：1470日圓

雖然和上一張SINGLE相差了差不多一年，但田本龍一本身充滿經驗和實力，所以絕對不容忽視。而這首歌是日劇《永遠之仔》的主題曲，SINGLE中亦有兩個不同版本的《LOST CHILD》。

CARNATION CRIME

主唱：Λucifer
發售商：待查
編號：未定
發售日：5月31日
價格：待查

Now Printing

「墮天使」剛剛決定發售的新作，故此資料比較少。這新作一改以往的風格，改為hard core的歌曲。而本SINGLE收錄了《DUMMY》和《Midnight Crow》的現場版本。

Far away

主唱：濱崎步
發售商：AVEX TRAX
編號：AVCD-30118
發售日：5月17日
價格：1260日圓

果然是三連SINGLE，這第二砲的封面和上一張SINGLE非常相似。而這首歌依然是廣告歌，其餘的和以往的作品分別不大，當然亦有極多的REMIX。而下一張SINGLE將於6月7日發售。

TONIGHT

主唱：LUNA SEA
發售商：UNIVERSAL VICTOR
編號：MVCH-1206
發售日：5月17日
價格：1260日圓



今年LUNA SEA似乎相當積極，上一張SINGLE推出個半月後又有新SINGLE了。本SINGLE除了TONIGHT這首歌外，還有《be gone》和《be in agony》兩首歌。

Com'on！Be My Girl！

主唱：DA PUMP
發售商：AVEX TRAX
編號：AVCT-30021
發售日：5月17日
價格：1260日圓



前作推出三個月後，DA PUMP又有新作。有趣的是其中的《Com'on！Be My Girl》和《One and Only》除了是廣告歌外，DA PUMP也有在廣告中參與演出。當然歌曲本身亦是維持了水準。

TWO OF US

主唱：高橋克典
發售商：avex trax
編號：AVCD-30121
發售日：5月17日
價格：1050日圓



在三個半月以來沒有新作發表過的高橋克典，這是他在過檔AVEX之後的首張SINGLE，也是他自己有份演出的電視劇《SALARY MAN金太郎2》的插曲。充滿故事性的歌詞，為這首情歌帶來一份憂愁的情感。





TEXT：時雨、追跡者0

沒有盡頭的路

樂評分：8分

主唱：19
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VICL-35132
發售日：4月21日
價格：1050日圓



19，一個香港人不太熟悉的名字。不過如果你有看過去年的紅白歌唱大賽的話，就必定已看過他們的演出。在1999年才出道的19不單止在同年就入選紅白，而且還取得日本唱片大賞的優秀賞，以新人來說想要取得比他們更高的評價可是沒可能了。上隻SINGLE「往所有去」推出已有半年，而今次這隻SINGLE 19他們稱之為「第二次出道」，我想這是指c/w的《硬化吧，混凝土》，因為它整首歌都沒有用上19的拿手好戲——acoustic，換之而來的是強勁的電結他演奏，成功衝破了19一直以來的框框。而主打的《沒有盡頭的路》則完全保留了19的招牌acoustic結他，加入歌詞是寫日本人最喜歡的題材之一「上京」(即單獨前往東京生活)，相信不少年輕人都會有所共鳴，是一首極出色的作品。(時雨)

Secret of my heart

主唱：倉木麻衣
發售商：GIZA
編號：GZCA-1030
發售日：4月26日
價格：1260日圓

樂評分：9分



雖然在日本出道只是短短四個月，但倉木麻衣已經成為了2000年最受注目的新人。這隻《Secret of my heart》作為她的第三隻SINGLE，和之前純R&B風格的《Love,Day After Tomorrow》或者是慢板的《Stay by my side》都有所不同，歌曲本身帶有很重的日式抒情音樂味道，卻仍能隱約感受到有R&B的影子在內，非常特別。不過筆者最欣賞的還是她那充滿感情的歌詞和出色的演繹力，尤其是她的發音咬字和歌詞的內容能夠互相配合，相輔相成，因此這首歌是近期筆者聽過的所有新歌中最有印象的。c/w的《This is your life》是首富有節奏感的中板歌，歌的題材亦由愛情一轉為友情。聽後筆者發覺倉木在演繹不同類型的樂曲時，並不會像某些歌手般千篇一律，非常值得一聽。緊接着Track 3是《Secret of my heart》的Remix版本，曲調由中板抒情變為節拍強勁的拉丁音樂，這種極端的轉變也是倉木的歌有趣的地方。(時雨)

HAPPY BIRTHDAY ～BEST & LIVE ANTHOLOGY

主唱：HUMMING BIRD
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VICL-60571~2
發售日：5月24日
價格：3800日圓

即將在5月27日於涉谷舉行最後一次演唱會的「HUMMING BIRD」，他們解散前的最後一隻大碟也會在24日推出。這套CD是BEST ALBUM(連同兩首REMIX)加LIVE ALBUM的二枚組，裏面當然也會收錄和《MACROSS 7》有關的樂曲。

MY WISH

主唱：飯塚雅弓
發售商：PIONEER LDC
編號：PICA-0008
發售日：5月24日
價格：971日圓

在聲優的工作以外，飯塚雅弓也是一位獨立的歌手，《I WISH》就是她的最新SINGLE。最近她的音樂風格偏向ACOSTIC，這首歌也是以結他為主導的中板POP SONG，聽後的感覺就如被微風吹過一樣。

ANIMATION MUSIC

KNIFE OF ROMANCE

動畫：天使禁獵區
主唱：Phl
發售商：LANTIS
編號：LADA-1001
發售日：5月26日
價格：971日圓

人氣OVA《天使禁獵區》之主題曲為一首HARD ROCK的歌曲，十分配合本作品內過激之題材。同SINGLE亦C/W了同作品的插曲《MESSIAH》，從曲名也可以估計到它是一首極有宗教氣氛的樂曲，神秘之中又帶有妖異。

FOR REAL

動畫：幻想魔傳 最遊記
主唱：德山秀典
發售商：ENIX
編號：PCDA-90002
發售日：5月17日
價格：971日圓



這首《幻想魔傳》的主題曲是由著名樂隊「L←→R」(現已解散)的黑澤健一所作曲和作詞，故此風格上也和「L←→R」的歌有點相似，是以電結他加HEAVY METAL為主。

SAKURA SAKU

動畫：LOVE HINA
主唱：林原惠美
發售商：KING RECORD
編號：KICA-506
發售日：5月24日
價格：1020日圓

被稱為「相聚一刻現代版」的動畫《LOVE HINA》之主題曲。《SAKURA SAKU》在日文的意思即是「櫻花開」，而櫻花盛開的季節正好就是日本大學生考試放榜的季節，正好配合故事的主題。林原惠美的歌聲也是信心保證。

GAME MUSIC

超級機械人大戰ALPHA Original Score III ～戰士之章～

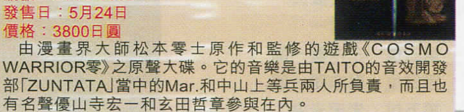
遊戲：SUPER ROBOT大戰ALPHA
主唱：影山HIRONOBU、水木一郎、堀江美都子等
發售商：FIRST SMILE ENTERTAINMENT
編號：FSCA-10131
發售日：5月17日
價格：2800日圓

雖然遊戲仍未推出，但《機戰ALPHA》的CD已經出到第三輯。今次它也是收錄了《ALPHA》內的背景音樂和歌曲，參與其中的歌手是大家都很熟悉，《機戰》系列絕不能缺少之影山HIRONOBU、水木一郎等人。

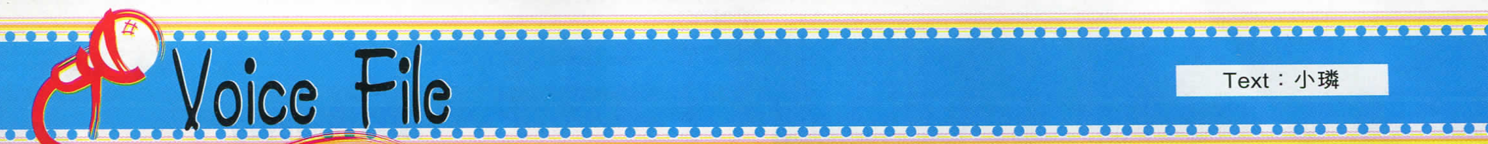
COSMO WARRIOR零 ～響宴～

遊戲：COSMO WARRIOR
發售商：ZUNTATA RECORDS
編號：ZTTL-0052
發售日：5月24日
價格：3800日圓





由漫畫界大師松本零士原作和監修的遊戲《COSMO WARRIOR零》之原聲大碟。它的音樂是由TAITO的音效開發部「ZUNTATA」當中的Mar.和中山上等兵兩人所負責，而且也有名聲優山寺宏一和玄田哲章參與在內。



Text：小璘

声 NEWS

第四回 Voice Grandprix 結果發表

由Voice Animage每年一度所舉辦的Voice Grandprix終於發表了，這次的投票分開「總合Grandprix」、「男性聲優部門」、「女性聲優部門」、「主演男優部門」、「主演女優部門」、「助演男優部門」、「助演女優部門」、「電台主持部門」、「音樂部門大碟部」、「音樂部門Single部」和「音樂部門動畫歌曲部」合共11個部門，其中有絕大部份由實力派聲優林原惠美取得第一位，真的要恭喜她哩！現在就為各位公佈各部門首五位的結果吧！



總合 Grandprix

第一位　林原惠美
第二位　丹下櫻
第三位　飯塚雅弓
第四位　子安武人
第五位　椎名碧流



女性聲優部門

第一位　林原惠美
第二位　飯塚雅弓
第三位　椎名碧流
第四位　丹下櫻
第五位　桑島法子



助演女優部門

第一位　林原惠美
第二位　飯塚雅弓
第三位　岩男潤子
第四位　椎名碧流
第五位　堀江由衣



電台主持部門

第一位　林原惠美
第二位　飯塚雅弓
第三位　子安武人
第四位　椎名碧流
第五位　桑島法子



主演女優部門

第一位　丹下櫻
第二位　林原惠美
第三位　高山南
第四位　桑島法子
第五位　三石琴乃



主演男優部門

第一位　森久保祥太郎
第二位　子安武人
第三位　石田彰
第四位　山寺宏一
第五位　結城比呂



音樂部門大碟部

第一位　ふわり（林原惠美）
第二位　so loving（飯塚雅弓）
第三位　メリーさんの子猫（子安武人）
第四位　Face to Face（椎名碧流）
第五位　Neo Generation（丹下櫻）



男性聲優部門

第一位　子安武人
第二位　關智一
第三位　森久保祥太郎
第四位　保志總一朗
第五位　山寺宏一



助演男優部門

第一位　子安武人
第二位　關智一
第三位　三木真一郎
第四位　保志總一朗
第五位　岩田光央



音樂部門 Single 部

第一位　question at me（林原惠美）
第二位　－赤い華－You're gonna change to the flower（椎名碧流）
第三位　love letter（飯塚雅弓）
第四位　No Reason（Wei β kreuz）
第五位　TO LOVE（丹下櫻）

音樂部門動畫歌曲部

第一位　－赤い華－You're gonna change to the flower（椎名碧流）
第二位　プラチナ（田本真綾）
第三位　解き放て！（桑島法子）
第四位　Everlasting Train~終わりなき旅人（椎名碧流）
第五位　No Reason（Wei β kreuz）

在美國的E3遊戲展中，SONY終於也公佈了美版PS2的詳細資料。當中最令人感興趣的，是美版PS2的DVD播放機能不再是利用MEMORY CARD，相反整個DVD DRIVER是直接放在PS2的硬件上，因此也解決了MEMORY CARD不良而引致DVD播放機能出現故障的問題。其實筆者早就奇怪為什麼要將DVD DRIVER分開處理？因為「軟件DRIVER」這東西一直都不是家用遊戲機的一貫作風。

本週精選

走佬俏佳人

發售日：5月17日
發售商：BUENA VISTA
價格：4700日圓
導演：考瑞馬歇爾
演員：茱莉亞羅拔絲、李察基爾



十年前的一齣《風月俏佳人》，以灰姑娘式的故事令全世界的女性為了着迷，女主角茱莉亞羅拔絲的星途也像灰姑娘一樣一帆風順，現在她已是荷里活的一級阿姐。在《風月俏佳人》十年後，她和李察基爾再次合作，泡製出這套愛情喜劇《走佬俏佳人》。故事講述茱莉亞羅拔絲是一名曾經舉行過三次婚禮，但每一次她都會臨陣退縮的新娘。而李察基爾則是一位著名的專欄作家，他因為茱莉亞羅拔絲的一封信而失掉了工作，為了報復，他便開始查探茱莉亞逃婚之事，但最後大家竟被互相吸引……論演技他們二人當然比十年前成熟許多，尤其是茱莉亞羅拔絲的表現更是收放自如，充分帶出女主角那種害怕自己受傷而不敢去愛的心境。



新機動戰記GUNDAM W DVD COLLECTION

發售日：6月25日
發售商：BANDAI VISUAL
編號：BCBA-0524
價格：18000日圓
監督：池田成
聲優：綠川光、關俊彥、中原茂等



以五名充滿個性的少年為主角，極受新一代高達迷（尤其是女性FANS）歡迎的《GUNDAM W》終於被DVD化了！而令人興奮的是今次是《GUNDAM》TV動畫史上第一次被DVD BOX-SET化，非常值得收藏。

除了出色的人物之外，《W》嚴謹的故事也是吸引人的地方之一。在人類已經離開了地球於大空殖民星生活的時代，一部份殖民星人民為了對抗聯邦的武力入侵，派遣了五名少年和他們的高達偽裝成流星墜落地球，他們的任務是消滅聯邦內部的軍事組織「OZ」，少年們各懷着不同的心情，展開了一場殘酷之戰……本DVD-BOX除了故事本編之外，還一併收錄了TV版的番外編OVA《ENDLESS WALTZ》，因此絕對可以稱得出是《W》的最後決定版。







梟之城

發售日：5月17日
發售商：PONY CANYON
價格：5300日圓
原作：司馬遼太郎
導演：篠田正浩
演員：中井貴一、鶴田真由、葉月里緒菜

將日本名作家司馬遼太郎這套曾經得過直木賞的作品電影化，絕對不是件容易的事，但篠田正浩卻成功做到了。故事是講述在安土桃山時代，伊賀忍者的殘存者葛籠重藏受命要暗殺太閣秀吉，但在出發前往京城的途中，他和一名謎之女性小荻相遇。原來她已被秀吉的心腹服部半藏所洗腦，目的是要監視着重藏的一舉一動。不過他們二人最後竟然成為了戀人，而暗殺的計劃亦被秀吉知道了……



AMON 惡魔人默示錄

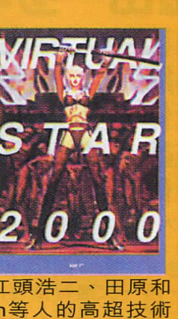
發售日：5月24日
發售商：SPE・VISUAL WORKS
價格：7600日圓
原作：永井豪
導演：竹下健一
聲優：武田真治、榎本溫子、關智一等

永井豪的名作（問題作？）漫畫《惡魔人》再次被動畫化！而且還有演員武田真治和名唱片監製小林武史等人參與其中。今次這套OVA的故事背景是在原著的牧村家襲擊事件之後。在撒旦的支配下，惡魔族開始了他們和人類的無差別合體，而主角不動明的女友牧村美樹亦慘遭毒手。不動明失去了最愛後，其潛伏在心底裏的惡魔族勇者AMON醒覺起來，並向人類和惡魔兩方面宣戰！



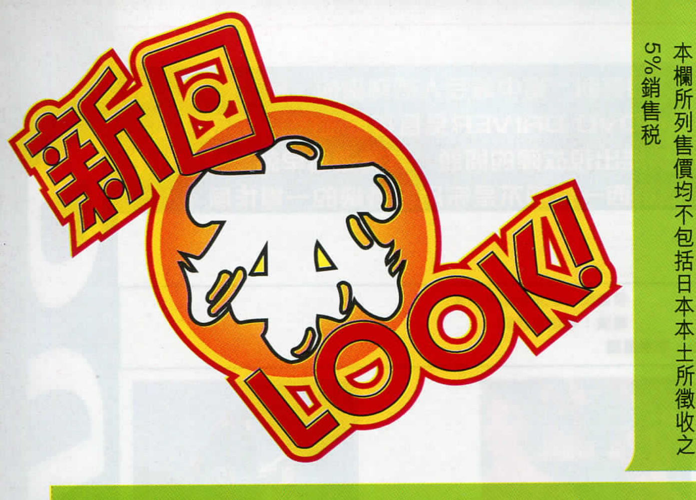
DIGITAL MOVIE COLLECTION VIRTUAL STAR 2000 VOL.1／2

發售日：5月17日
發售商：FUJI TELEVISION／PONY CANYON
價格：各4800日圓
CG製作：江頭浩二、田原和也、青山敏之・iceman等



在富士電視台深夜播放的VIRTUAL IDOL，現在成為了DVD再登場！VOL1、2兩集共收錄了六位多邊形美女，雖然她們都不是實在的人，但在江頭浩二、田原和也、青山敏之、iceman等人的高超技術下，各人都充滿魅力。現時CG技術越來越成熟的趨勢下，相信VIRTUAL IDOL必然會成為未來映像製作的一大趨勢，自問是潮流先驅的你就不容錯過了。





Presented by：MS、小璘
本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

まもって守護月天！キャラクターブック

原作：桜野みねね
出版社：エニックス
售價：各857日圓（不連稅）

以《シャオリン編》、《ルーアン編》和《キリュウ編》分別輯錄三位精靈的Character Book，當中除了有個人資料、設定等詳細介紹該位精靈外，還設有一心理測驗、遊戲和原作者櫻野老師與小說版作者藤咲老師的訪問，另外，還有此作動畫版的有關資料及隨書附送一張Trading Card。每編的內容也非常豐富，而且基本上也沒有重複的地方，喜歡此作的朋友就不要錯過。(小璘)



DRAGON QUEST 幻之大地（7）

出版社： ENIX
作畫： 神崎まさおみ
監修：堀井雄二
腳本：とまとあき
售價： 390日圓

以SFC遊戲《DRAGON QUEST VI 幻之大地》為題材的它，其最新一集已推出。故事說到魔王們為了不讓捉現實世界的保捷與夢之世界的保捷融合，便大派魔物到拉夫哥特村，將現實世界的保捷捉去，在這個時候夢之世界的保捷剛到達拉夫哥特村找尋現實世界的保捷，並欲從融合中取得強大力量，可是身為尼多古王子的現實世界保捷，卻因為曾敗給魔王姆多而變得軟弱，更不願意與夢之世界的保捷融合，就在其妹妹達莉亞危險之際，現實世界的保捷終於醒覺，與夢之世界的保捷融合為一後以一擊「雷登」魔法，將襲擊村莊的魔物打倒。接著保捷前往尼多古城取得勇者之兜，為了取得餘下的勇者武具，保捷艾古波特找尋線索，結果卻與TERRY相遇。(MS)



女神候補生 VISUAL BOOK

出版社：ワニブックス
售價：1600日圓（不連稅）

剛於日本播放完畢之動畫《女神候補生》的特刊，全書是以動畫版為中心，當中收錄了此作於各日本動畫雜誌內曾刊載過之原畫，亦有輯錄動畫版12集內容，此外還有聲優、漫畫原作與及動畫版工作人員的訪問，和人物與機體設定資料集；而隨書將附送雙面拉頁海報。(小璘)



金田一少年之事件簿 Case 5

露西亞人形殺人事件（下）
出版社： ENIX
原作：天樹征丸
漫畫：さとうふみや
售價： 390日圓

大受歡迎的偵探漫畫《金田一》，「露西亞人形殺人事件」終告完結，金田一與「地獄傀儡師」高遠遙一再一次進行推理比賽，今次金田一等人不幸捲入山之內恒聖的遺產殺人事件內，現在被殺的後繼者人數已達3人，攪盡腦汁的金田一好不容易知道犯人是誰後，為了令其自招，便連同高遠遙一作了一場戲，並成功使到犯人自招，至所以犯人要將寶田光二、神明忠治等人殺害，全因那本「露西亞人形殺人事件」的原劇本是由其父製作，山之內恒聖卻一手抄錄下來並以自名推出，從而引起犯人殺人的動機。(MS)



秋葉原攻略 HANDBOOK

出版社：MEDIA WORKS
售價：1300日圓（不連稅）

以東京最出名的地方之一「秋葉原」作為介紹的主題，將其中一些有關遊戲、動畫、模型和電腦等店舖的資料詳細列出，那些資料有營業時間、到達方法和店內的照片，相信必定不會使各位迷路。書內亦有夾雜了一些在秋葉原逛街的其他重要資料，例如附近的食店、銀行和洗手間等，以迎合各位不同的需要。(小璘)

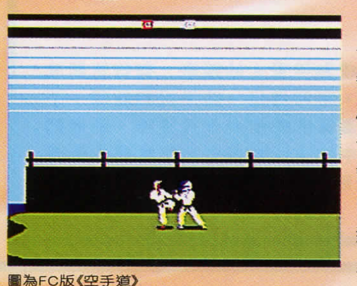


註：「本」字是日語，譯作中文的意思解作「書」。



MS戰鬥記

說了這麼多空想的事，都應該改變一下話題，今回想與大家分享一下遊戲的問題，近年來筆者眼看不少玩家對一些遊戲作出批評或讚賞，突然有感而發，可能筆者的見解與讀者很不同，但希望籍此作一些交流，因為筆者說到底都是一位玩家。(一雖然筆者並稱不上是甚麼專家)


圖為FC版《空手道》

筆者最初接觸遊戲機時，可能是卡片機，還記得玩著一隻叫「獅子出籠」的遊戲吧！接著的便是雅達利和APPLE電腦，然後就是眾人所認識的任天堂FAMICO，通稱為「紅白機」。記得在未玩FAMICO時，最記憶猶新的可是APPLE電腦的《空手道》遊戲；還有《泰山》、《水管頂龜》、《直昇機救人》…等等遊戲，單是他們已足夠陪伴筆者渡過苦悶的日子，當時的遊戲畫面非常簡單，沒有「華麗」的形容詞存在，只可以用「好玩」來形容，就像《空手道》這遊戲，玩者與電腦作一場打鬥，以畫面底下的3角形體力計來表示雙方體力，只要利用拳和腳攻擊，使對方的體力扣至無便能勝利，取勝之後玩家便可以前進直至下一次挑戰者出現，遊戲的目的是將被捉去的女子救出，只要越是接近目的地，在前往的途中就會有鷹前來襲擊，當然挑戰者亦會越強。雖然遊戲的玩法非常簡單，但千萬不要少看它，因為這遊戲的攻擊判定，已有上、中、下段之分，在當時來說的確是十分有創意的遊戲。

(註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com)

小璘的快適空間

喜歡的漫畫家（二）


☆第125期的「似顏繪」是久川綾來的。而這次所繪畫的又是E.M.U成員了！可是好像不太似……

上期為各位介紹了小璘現時最喜歡的漫畫家之一杉崎老師後，這次就為各位介紹一套以「小璘」為主角的漫畫原作者－－櫻野みねね老師。櫻野老師的作品不是太多，主要的其實也只有《まもって！守護月天》，和《常習盜賊改き方 ひなぎく見參！》，其他的也多數是短篇作品。

小璘第一次留意櫻野老師是在《まもって！守護月天》被動畫化的時候，而留意的原因除了是因為有E.M.U的成員在作品內配音外(笑)，亦是由於覺得此作的故事內容實在與藤島康介老師的作品《ああっ 女神樣！》太相似，所以一直也非常想看看這套好像「中國化」了的《女神》有什麼特別。

當看完單行本第一卷和「萬難地天 紀柳」出場那一卷後，小璘也無法改變與《女神》相似的想法，首先是在「小璘」出場的情形與貝璐出場時差不多，跟着又是主要是有三位守護主角的「女性(精靈／女神)」出現，而男女主角也是不敢將自己喜歡對方的感情表達出來等。直至看過此作的動畫後，小璘才改變這想法。

不過話雖如此，兩套作品還是有很多相異之處，以上所寫的只不過是比較相似的地方而矣。而當然，櫻野老師是有其獨特魅力，才能吸引到不少讀者啦！就例如當中每位角色的造型也非常可愛，特別是各有特色的星神們；另外，由於故事是發生在學校內，所以大量的登場人物與及錯綜複雜的關係也使內容非常豐富有趣；而當中有很多地方是以搞笑的手法表達，此外亦有可能由於櫻野老師是女性的關係，所以當中感情的表達手法非常細緻，有時真的會為太助與「小璘」緊張的啊！

至於櫻野老師另一套作品《常習盜賊改き方 ひなぎく見參！》，是一套以日本古代作背景的「老土」兵捉賊故事。說「老土」的原因，其實是因為是一位盜賊的男主角可以同一模樣，與身為要逮捕他的捕快女主角經常見面，但竟沒有人可以認出其真正身份！這作品也是以櫻野老師的一貫輕鬆搞笑，同時又夾雜多方面感情的手法表達，要看看這樣的男主角何時會被別人認出，就不要錯過了。

若有問題和意見，歡迎來信或E-MAIL：shugogetten@hongkong.com

四格漫話




SAKURA KI的足球場

喜愛的另一本




首先在這裡和大家說聲抱歉，因為在下用了SAKURA KI和櫻樹來做筆名，雖然只是羅馬字和漢字的分別，但仍令到讀者有所混淆，不知道是否兩個不同的人，所以在下決定以後也只用SAKURA KI和大家見面。因此櫻樹的足球場也要改名為SAKURA KI 的足球場了。

浪費了一些時間來交代之後，繼續之前足球漫畫的話題。除了之前所講的那本《足球小將》是在下的喜愛外，另一本是《我們的足球場》雖然這一本漫畫的人氣並不及《足球小將》大，而且也不夠經典。但這一本漫畫的表現手法完全不同，沒有了一些誇張的球技和必殺技一般的射球，以主角高杉和也的足球生涯為故事骨幹，除了主要的足球的比賽外，連一些球員的性格和內心世界也描寫得很細緻，是用較為真實手法描寫的足球漫畫。漫畫內的角色在下十分喜歡，其中高杉和也、騎場拓馬和磯野拓郎合稱的「東京山賊三劍俠」加上「落水狗」的守護神未次浩一郎，是在下最為喜愛的角色。其實其他角色如「落水狗」的球員和高杉的宿敵亞根廷的達米安等等，每個的性格也描寫得十分鮮明和獨特。因為故事方面主要描述高杉16歲後，所以主要也是一些職業的場事，比賽中沒有把主角們神化了，高杉的足球生涯中也會寫上戰敗的紀錄。這種較為真實的表現手法，可以令到故事中的比賽更為刺激和緊張。喜歡漫畫和足球的人都不應該錯過，這是一部很好的作品。一連數期的內容也圍繞著一些足球漫畫,下期希望可以和大家分享其他的東西,但因為在下仍未想到,所以並不能予告

PS：若果各位有什麼話題想在下在這裡講，或者對在下有什麼意見的話，可以E-MAIL到sakuracyk@sinaman.com給在下，今期就此完場，啵啵……

TEXT：SAKURA KI

時雨之VIRTUA世界

有期筆者想轉轉話題，不談格鬥遊戲，而為大家介紹一項在香港不是太流行的玩意——TRADING CARD GAME(TCG)。

說起TCG，許多新的玩家可能只會想起《POCKET MONSTER》。的確，論認知度在香港《POKEMON》絕對是TCG中的第一(連7-11都有得賣)，筆者也不否認《POKEMON》TCG在遊戲設計上是十分不俗，但當論到戰術層次方面，TCG的始祖——《MAGIC： THE GATHERING》(MTG)才是一哥。

到底《MTG》有什麼過人之處？不如首先讓筆者說一下我自己的經歷。還記得第一次正式接觸《MTG》，是筆者問大學朋友借了一套《MTG》的電腦遊戲回家。當時筆者對「魔法」這東西的概念，仍然未脫離傳統RPG如《FF》、《DQ》內的那一套簡單的模式。但在玩《MTG》的過程中，筆者發現了它包含了一個極之新鮮的意念，那就是「魔法和魔法之間的互動」了。舉個例子，《MTG》有一個魔法叫做「反擊咒語」(COUNTERSPELL)，它的作用是當對手想施放法術之時，便立即予以阻止，令它失效；又例如玩者A想用「焚化」(INCINERATE)將玩者B的手下怪物「河流蟒蛇」(RIVER BOA)殺死，但在「焚化」擊中「河流蟒蛇」之前，玩者B使用魔法「巨大法」(GIANT GROWTH)將「河流蟒蛇」的防禦力增加，令牠不會死掉等等。

這些魔法和魔法之間的攻防，給予了筆者極大的震撼，因為以往在電視遊戲中的魔法全部都是獨立的，攻擊就是攻擊，回復就是回復，一個一個輪住使用，大家互不干涉。但《MTG》內玩者每使用一次魔法，對手的玩者也有機會立即作出反應，大大增加了遊戲的變數，也令遊戲變得極之刺激。玩者只要在玩《MTG》時加入少許想像力，每局都是魔法橫飛的世紀之戰！

說開想像力，《MTG》除了是一個紙牌遊戲之外，也有很重的角色扮演要素在內。因為《MTG》的世界觀十分完整，在每一套咭的背後都有故事，而咭片的名稱和效能也會和故事有關。另外，不少在故事中有出現過的重要人物也會成為咭片供玩者使用，令代入感大大提高。在設計自己的DECK的時候給予少許想像力，就不難模擬出故事中的情節，這可是享受《MTG》的最好方法！(下期續)



咸旦仔帶你暢遊漫畫界

各位你們好嗎？咸旦漫遊正式開業啦！不過到現在都未收到一個祝賀的花籃，我的朋友們都不知去了哪裏？真是有點心酸呢…！

相大家都很久沒有在本刊看到關於本地漫畫的報導了，所以由今期起我咸旦仔會帶大家暢遊本港漫畫世界。如果大家對《咸旦漫遊》有乜意見可以寫信給小弟。今後希望各位多多支持小弟。

本地漫畫的好與壞

本地漫畫在港已有數十年歷史了，當年寫漫畫會給人沒出息、教壞人的感覺。時至今天漫畫已成為年青人的娛樂，有些更能放進圖書館內給學生看，不過當然到現在依然有人説漫畫對小朋友的成長有壞影響。但這也不能怪的，常常傳出一些不好的新聞，不是罵戰就是打架，而且題材亦來來去都是那些。其實在其它地方，如日本、台灣等，他們的國民對漫畫的態度是十分支持，而他們的漫畫題材亦非常之多元化，就連政治都可用漫畫來反映，大家認為兩者分別是否很大。不知是否中國人比較保守，又或是本地漫畫真的會教壞人，但有一班漫畫人無論其他人怎樣看，他們都繼續不斷開創他的漫畫皇國，其中一人就是香港漫畫天王黃玉郎先生，他就是漫畫界中的表表者。他每一次出現都為讀者帶來很多驚喜和新意思，令漫畫業更放異彩。

直擊「玉郎、鄭問會師—大霹靂」記者招待會



九九年間，黃玉郎先生帶領出全城兵器熱潮，更令一度低沉的漫畫業再度蓬勃起來。踏入2000年，他再將漫畫搬上網站，令公司網站更加有聲有色，而進入下半年，黃玉郎先生更引入台灣天皇漫畫家鄭問，及國寶級藝術《霹靂》布袋戲結合香港漫畫，成為耳目一新的漫畫《大霹靂》。究竟一個傳奇的香港漫畫天皇—黃玉郎，加一位能令日本漫畫界都折服的台灣至尊漫畫家—鄭問，再加上在台灣橫跨數十年不衰，引進外國科技將布袋戲帶上電影而震撼全台的—霹靂布袋戲將會併合出甚麼火花呢？現在便為大家直擊報導「大霹靂」記者招待會。









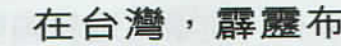


記者招待會當日，除了有黃玉郎先生、鄭問老師和大霹靂集團董事長黃強華先生到場外，更請到名大導演李力持先生擔任記者會主持。唔講你唔知原來李力持先生都是鄭問老師的FANS，更帶了一些鄭問老師的作品給他簽名。

記者會開始後，由黃玉郎先生、鄭問老師和黃強華先生分別誌詞，跟着便播放霹靂布袋戲電影《聖石傳説》的電影特輯。特輯講述布袋戲究竟是什麼因何可成為台灣國寶級的文化藝術。



布袋戲又稱掌中戲，因形同布袋，且以手掌操弄故稱之。《大霹靂》的布袋戲為甚麼能在台灣有如此吸引新人類的認同與喜愛？除了操偶師生動的將戲偶真人化，以及獨特的一人變音口白方式演繹，而最重要的是所有故事內容都融合了中國歷史、俠義柔情、似真似假的幻想世界及中國功夫等，所以呈現在觀眾眼前的是一輯與以往絕然不同的布袋戲境界。



在台灣，霹靂布袋戲早已成為家喻戶曉的藝術，是台灣通俗文化的基本象徵，在民眾心中有著不可取替的美好地位，所以成為國寶級的文化藝術。自從在年初推出霹靂布袋戲電影《聖石傳説》後，更將此熱潮推上高峰，相關產品多不



新書推介

今期第一次同大家見就介紹本好書給大家吧！

《PASSPORT BLUE 宇宙少年夢》

作者：石渡治
出版：天下出版公司
出版日期：5月23日
售價：$28



一個較為另類的題材—「宇航員」。故事講述主角真上直進，在偶然的機會下得知在工廠默默工作的父親曾參與太空火箭計劃，更是協助製造其中一個最重要的零件，直進知道大為感動，再加上參觀火箭升空過程時，看見如此壯觀的場面，令他的小小心靈大為震撼，更立志成為「宇航員」。在本故事中將「宇航員」的訓練以及火箭等專門知識，以深入淺出、生動奇趣的手法表達給讀者，真是令人驚喜的新作。



咸旦漫遊有獎問答遊戲

今期第一次同大家見面，就來一個有獎問答遊戲吧！只要大家填妥下面表格再答對問題，然後寄回「香港灣仔駱克道33號福利商業中心七樓」，信封面註名「咸旦漫遊有獎問答遊戲」收。今次將會送出大霹靂記者招待會場刊乙份，(截止日期為5月25日)

問題：今次大霹靂記者招待會中的主持是誰呢？

姓名：________________

身份証號碼：__________(　)

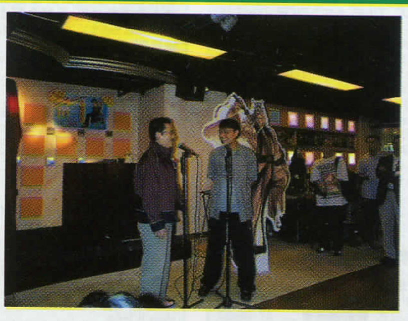
聯絡電話：________________

聯絡地址：________________

____

答案：________________

得獎者將會有專人通知你來領獎。



勝數，其中在台灣更有公司為霹靂布袋戲推出信用卡，可想而知其受歡迎程度。

黃玉郎先生有見其受歡迎程度，而且亦感到霹靂布袋戲中的明快而緊張刺激的故事與漫畫的要求非常相似，所以決定將此作用漫畫來演繹。如此有份量的劇本當然要找一個有份量的漫畫家，所以黃玉郎先生找來鄭問老師這位才情橫溢的超級漫畫家合作。並將作品名為《大霹靂》，而且鐵定8月推出。今次由黃玉郎先生、鄭問老師再加上大霹靂集團董事長黃強華先生的霹靂布袋戲，肯定帶來香港漫畫的一次震撼！各位漫畫迷靜心等待吧！





大霹靂人物簡介



傲笑紅塵

江湖首席劍客，武功與能魔魁匹敵，惟在合力圍剿魔魁復生一戰中，為兼顧戰友以致無法全力一戰。在此戰中，義弟海殤君的陣亡對他打擊不少，為完成義弟遺願，傲笑紅塵正尋找天國聖地——汗青編。



劍君十二恨

百年難得一見的劍界奇葩，劍術精妙，已臻至爐火純青、人劍合一之境。畢生以追求天下第一劍客為志。



亂世狂刀

北武林頂尖高手，重情重義的血性男兒。被天殘武祖禁錮天地門長達十五年之久，最後重出天地門，與天殘武祖於光明頂對擊三掌，其功力之高令萬教震驚。



花爵百鍊生

在江湖中神秘出現旋即崛起，並加入了丐幫成為副幫主，有富貴丐兒之稱號。因為身份神秘曾引起江湖人士的猜測，是魔魁指派下來為其監視江湖的一隻棋子。



刀狂劍痴 — 葉小釵

武林中人人敬重的俠客，除練就「肢似枯木，心如止水，形同岩石，氣似川流」劍禪合一的無心境界之外，其忠肝義膽亦為人景仰。心靈層次已達至出凡入聖之修為。



百世經綸 — 一頁書

為救蒼生而將畢身功力傳與亂世狂刀，望集合三教傳人之力可將魔魁殺敗，但最後卻因失去功力令潛在的真身重生，致使天下大亂。



大霹靂故事簡介

中原出現一位絕世魔頭魔魁，領導魔界肆虐大地，導致民不潦生。正道儒、釋、道三教教主苦戰魔魁於荒龍口，終將其殺敗。

魔身雖滅但其魔靈不破，蟄伏人間數百年之久，輾轉於八口山吸盡至邪、至霸之氣，終育化成人，魔魁再度降臨人間。

江山代有人材出，數百年後新一代的江湖英雄輩出，要數傲笑紅塵、青香白蓮素還真、百世經綸一頁書、三教傳人刀狂劍痴葉小釵、劍君十二根、亂世狂刀，正派人士可謂盛極一時。

道高一尺，魔高一丈。自魔魁復活後，魔界更是數百年以來從未有過的全盛時期，可謂群魔亂舞，再加上東瀛勢力一直覬覦中原這片土地…一場霹靂風暴立即爆發！



攻略何用四尋

《遊戲誌》攻略索引

你正在重玩一些舊遊戲，想找有關的攻略嗎？何必四處搜尋，《遊戲誌》的攻略包羅萬有，內容詳盡，一定可以助你衝破難關。想補購過去的遊戲誌？歡迎來到「遊戲誌尊賣店」。（由於庫存有限，選購前請先來電查詢有否所欲補購的期數）

遊戲誌尊賣店地址：

旺角店

九龍彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
電話:2391-1067　傳真:2332-0275

《遊戲誌》過去30期遊戲索引

收錄期間：97～126期

遊戲名稱　刊載期數

RPG

SLG

SOC

SPT

SRPG

STG

TAB

悟空先生：

我是第一次來信，我叫悟飯希望你可以幫我解答以下問題！

1.請問在之前PS上推出一個一個以士兵玩具人做題材的遊戲裏面的秘技？(有坦克的)

2.你估計吓PS2會至幾時至有行貨，因為我好心急啦！

3.請問《GVITARFRERKS 3rd MIX》會不會繼續移植在PS上呢？

4.DC會唔會有好大機會移植《DRUM MANIA》呢？(以%來表示)

5.我覺得你哋隻動感VCD非常好睇，我非常之喜歡。

6.我記得在之前動感VCD裏有一個叫GAME PLAYERS遊樂篇的環節，我覺得入面講D嘢又in又多我好喜歡睇，但為何現在無得睇的，我好希望可以再睇到這環節呀！

7.請問在PS2上玩《DRUN MANIA》時可唔可以用老翻的結他來合奏？

祝銷量上升！

悟飯上

覆悟飯：

1.對不起，我們到現時為止還沒有收到有關這個遊戲的任何秘技。

2.筆者已向香港的PS代理商詢問過，他們的答覆是到現時還未知道PS2會到何時才會出現行貨。

3.因為有專用控制器的關係，相信推出的可能性很大。

4.筆者估計這遊戲的移植機會很微，但不至於完全沒有機會，大概會有10%吧。

5.多謝你的讚賞，我們會繼續努力的。

6.筆者會將你的意見交給負責的同事。

7.筆者的朋友已經嘗試過是不行的。

悟空

悟空先生：

HELLO！唔知你哋仲有無足球小將2嘅密碼，好勁果隻又得，普通果隻都得，如果有，我想你哋俾我，因為我無晒啲密碼，另外如果有1代嘅密碼我都想要。惡魔城1代有無秘技。哈！哈！全部紅白機GAME。

祝貴刊節節上升，永遠NO.1

愛玩好GAME的人上

覆愛玩好GAME的人：

筆者只找到《足球小將1&2》的密碼，至於惡魔城便怪筆者不材只不着。

足球小將1密碼表

おなねぞつ　うかへあご　むらちまつめ　らむもむひ　ろろからめ　きおくぼえた

足球小將2密碼表

とうほうあ　きたたつな　みくにみふらのお

悟空

悟空先生：

你好嗎？恭喜你新舖開張！

1.請問《METAL SLUG X》(PS)何時推出？

2.《TEKKEN TAG》會否在(PS)上推出？

3.《RAYCRISIS》(PS)有甚麼秘技？

4.《OH！BAKYUUUN》有甚麼秘技？

5.在這個月有甚麼經(？)GAME？

6.《MARVEL VS CAPCOM 2》會否在(PS)上推出？

7.《鐵拳》(PS)有甚麼秘技？

祝：GP全體人員工作愉快！

肥cat上

覆肥cat：

1.暫時還未聽過遊戲的會推出PS版。

2.因機能問題相信不會了。

3.暫時仍未收到有關遊戲的秘技。

4.答案同上。

5.筆者不明你所謂的經GAME，估計應該是勁GAME吧？PS的首選必定是《超級機械人大戰α》，DC是《櫻大戰》和《SUPER RUNABOUT》，而PS2在這個沒有甚麼大作。

6.同樣是因機能問題相信可能性不大。

7.筆者不知你說的是那一集鐵拳，希望你可以再次來信說明清楚。

悟空

TO：悟空(遊戲誌)

請問在《Winning Eleven 4》中時有啲球員會自己挑高個波嚟過人，我是否也可以按D咩制嚟出呢招呢？可否為小弟奉上巴西、克羅地亞、法國、捷克、南斯拉夫的球員名呢。另外在FF8中如何才能找到白色船呢？Thank you very much！

祝貴刊銷量不斷上升

阿富

覆阿富：

閣下所說的挑波過人，其實是隨機的，根本沒任何方法可以100%使出，而你所須要的國家隊隊員名稱，筆者在113期已經將所有國家隊的名稱全部刊登，不知閣下有否購買？如沒有可以打電話或寄信到本公司查詢補購事宜。

悟空

悟空：

新舖開張，恭喜賀喜，勞煩解答在下的問題。

1.DC的《創造職業棒球會》是否已推出？我到「新X地」詢問時，職員說未出。

2.DC的「球會」中，在挑戰模式中追加的球員有何用，我買了一個叫「鈴木忠」的，只是身高199CM，但沒有實力，留學也不能提升球技。

3.你們會刊出各SS級和S級球員的專屬球探嗎？

4.的用SATURN的VRTUAL ON專用手掣，可否用SATURN手掣→DC手掣的轉換器來用呢？

5.電腦遊戲《PM2000》推出了沒有？

6.DC的「球會」中，怎樣才能建LV5以上的球場和會所？

7.DC的「球會」中「Prefect town」是否能擁有一切的留學地點？

8.問題多多望能盡答

至仔上

1.DC的《創造職業棒球會》已經推出，相信是店舖的職員一時記不起才會這樣說。

2.在挑戰模式中應該沒有甚麼有用的球員，而你所說的球員也不是一位太有實力的人。

3.本刊之前推出了一本「球會」的完全攻略，在那裏已經刊出所有球員的詳細資料。

4.這是不可能的。

5.仍未推出。

6.答案同問題(3)。

7.不是，要擁有所有的留學地點是須要多個特定條件才可辦到，而條件也是刊登在本刊的攻略之內。

8.這是問題嗎？不用客氣。

悟空

悟空先生：

首先恭喜你新舖開張，小弟現在一些問題希望你能替我全數解答，多謝。

1.我想問《SNK VS CAPCOM》的格鬥版會在幾時推出？

2.請問《SNK VS CAPCOM》的DC版又幾時會推出？

3.PS2幾時才會有行貨？現在的價錢太貴了。

4.GameBoy的《POCKET MONSTER金》點才可以捉到No.151及No.251的POCKET MONSTER？

5.請問《POCKET MONSTER金》和《POCKET MONSTER銀》有甚麼分別？

6.我的DC是有MODEM的，但的在買的時候沒有登記，的現在想去登記請問悟空可不可以告訴我可以幫人登記DC的店舖的地址？

祝銷量節節上升

中田英壽上

覆中田英壽：

1.遊戲暫時已定於8月推出。

2.街機版和DC版同樣是由CAPCOM發行，相信兩者的推出時間也不會相差太遠。

3.現時為止仍未知道何時會有行貨，外間所有說的日子全都只是推測而已。

4.No.151的捕捉法是先集齊No.001-150,152-250的精靈，另外再捕捉27隻No.207精靈，再將所有道具集齊回博士處取得無限道具，之後只要到任何一個山洞便有機會遇上No.151精靈。

No.251的捕捉方法比較苛刻，玩家必先要擁有數個特定條件，首先是玩者的遊戲時間不能超過50小時，第二是必須捉齊250隻精靈，第三是要得到無限道具，當有齊上述條件後(很難吧！)只要將No.132和No246放回飼養屋內便會發現傳說精靈No.251。

5.兩者沒有任何分別，只是包裝不同。

6.你可以到旺角的「新XX」或深水埗黃金商場內的「GX遊戲店」查詢一下。

悟空

遊戲誌前輩：

大家好！我是一名上海GamePlayers的熱心讀者，貴刊有許多優點，全彩、詳盡的攻略，快而具體的情報等，希望貴刊越做越好！

本人有一問題懇求前輩們解決，遊戲誌109期中48頁《WE4》的國家隊真實名稱很好，但只有三個國家，希望悟空前輩能給我所有的國家隊名稱(最好有2支元老隊的真實名稱)，本人玩此遊戲已超過200個小時。

發自內心的感激

上海LEON

覆上海LEON：

多謝你老遠從上海寄信來給筆者，心感榮幸，而你所說希望得到《Winning Eleven 4》的全國家隊名稱，筆者在113期已經如閣下所願，將所有國家隊連隱藏球隊的名稱全部刊登了，而且更是英日對照呢！筆者對此遊戲的時間比你還要多，已超過300小時了。

悟空

致遊戲誌：

我是黑仔，我想向你們請求遊戲《Winning Eleven 4》的球員名稱英文對譯表，希望你們能夠給我，多謝！

祝業務蒸蒸日上！

黑仔上

覆黑仔：

我們已經在113期將所有球隊的球員名稱以英日對照的方法刊登出來，如閣下沒有該期數的遊戲誌，可以致電本刊查詢補購事宜。

悟空

福田先生：

你好！我叫文仔是第一次寫信來的。希望這封信不會石沈大海。小弟有些問題希望你能解答。

1.在PS的《Winning Eleven 4》把League mode同高難度爆機後便會出現兩隊古代明星隊，希望你能把這兩隊名星隊的球員名字(英文名字)刊登在下一期啦！

2.在同一遊戲中，同高難度打爆Olympic mode便會出現一隊叫Golden all Japan隊的，所以我也希望你能登出此球隊的名單(英文名字)。

如果可以的話，希望貴刊能登出其餘隊伍的球員名單在之後的期數中，我想喜愛此遊戲的玩家一定會購買貴刊的。

祝貴刊銷量蒸蒸日上！

文仔

覆文仔：

你兩條問題的答案其實一樣，筆者己在113期的遊戲誌中刊出了全部球員的英文文名稱，如果你也是沒有該期的話，可以致電到本刊查詢補購的手續。

悟空

TEXT BY隨風

秘密技攻

歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——





彈艙1：音樂盒

遊戲：OH！BAKYUUUN 機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌情報組》

真猜不到《OH！BAKYUUUN》這隻射擊遊戲會有一個這麼有趣的秘技！如果各位很喜歡遊戲當中的歌曲，或者覺得這些歌曲很好聽的話，不妨試試這個秘技吧！在「HOME DEAD HOUSE」的模式中，先移動至二樓，之後往北方的方向移動，在那邊的房間可以找到一個音樂盒。當玩者想聽歌的時候，使用音樂就可以選擇想聽的歌曲了！在玩得累時，這是一個挺不錯的休息方法呢！







彈艙2：隱藏角色?!

遊戲：夢幻月夜～月夜野綺談～ 機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌情報組》

這隻《夢幻月夜》原本已有不少可追求的角色，真猜不到竟然還會有隱藏角色的出現！各位又可以慢慢追了！追求的方法說難就真的不難，不過就幾麻煩。因為玩者要先完成遊戲一次，並成功追求女主角(即女鬼)。當重新開始遊戲的時候，於7月14日就會出現一個名叫「天野玉子」的「女孩」，相信她也是女主角的「同類」吧？







彈艙3：使用超強的「金剛先生」

遊戲：筋肉番付ROAD TO SASUKE 機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌情報組》

今次《筋肉番付》系列的新作品《ROAD TO SASUKE》已經發現秘技了，不過這個秘技有些騙人的成份耶！為什麼？因為這個秘技需要用到《筋肉～》一代及二代的進度，換言之如果閣下沒有玩過之前的作品就與這個秘技無緣了！好了，廢話少說，立即教你怎樣用之前的SAVE來變出最強的人物！首先插入有一代或二代進度的記憶咭，選開始遊戲就會出現隱藏人物，而其效果如下：

用一代及二代的進度	可以使用「金鋼先生」
只用一代的進度	可以使用「ブラック金鋼」
只用二代的進隻	可以使用「ホワイト金鋼」





彈艙4：隱藏新機體

遊戲：RAYCRISIS 機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌情報組》



這隻頗受歡迎的射擊遊戲亦發現了新秘技，今次一共發現了兩個秘技，第一個是使用新機體，相信對機迷來說，這是一個不可多得的好消息吧？而另一個秘技則是追加有關機體的設定資料，對於一眾喜歡戰機的朋友，有什麼比這個消息更令人來得高興？好了，現在就教大家怎麼使用這些秘技吧！

出現新機體之方法：玩者需要在「ORIGINAL MODE」中，連續五次都是因為侵食率過了100％而進入BOSS戰(真正的BOSS戰則不計算入內)。當五次過後再次選擇機體時，就會多出上一集「RAY STORM」中的「R-GRAY1」及「R-GRAY2」可以使用。

出現機體設定資料：完成「SPECLIAL MODE」後，會得到一個「GAMERULE & MATERIAL」的模式，在這個模式中玩者可以找到機體的設定資料。

彈艙5：教你玩隱藏MODE！

遊戲：DEVIL MAN 機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌情報組》



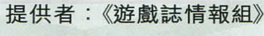


這隻遊戲聽說幾難玩，所以各位想用這個秘技的話，看來將會有一定的難度。不過如果各位有心的話，相信一定可以成功玩到這個隱藏模式的！而另外還有一個小秘技，就是成為「英雄」，現在立即教大家用啦！

做英雄：首先把難度設定成在NORMAL以上，在戰鬥的時候把所有敵人打敗，不能有失。到最後就會有一段很有趣的動畫觀看，動畫內容主要講述「DEVIL MAN」成為了英雄。

隱藏MODE：而另一個秘技就是出現隱藏模式「妖鳥死麗濡篇」。同樣地難度要設定在NORMAL以上，並於二小時內完成第二關，而且要把第二章的人質救出。另外，HP、ST的回復使用回數不能多於三次，SAVE的次數不能多於五次。各位，有興趣挑戰一下嗎？





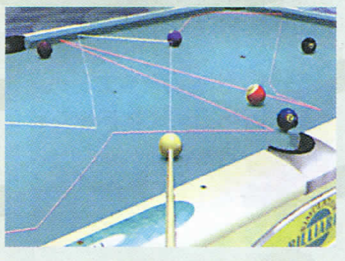
彈艙6：幫你快快得勝

遊戲：撞球BILLIARDS MASTER 2 機種：PlayStation 2

提供者：《遊戲誌情報組》

玩這隻《撞球~》真的不太容易，尤其對不懂得打桌球的朋友來說就更加難上加難。又要計角度，又要計力道，打偏一點也不能成功！不過有了這個秘技的話，各位就可以輕易勝利了！因為這個秘技會把球的路線顯示出來，好似玩《泡泡龍》一般，有一條虛線讓玩者得知要用什麼樣的角度來打球才對，這樣子，沒可能打偏了吧？在開始畫面中順序輸入以下秘技：↑、△、↓、×、→、□、←、○。







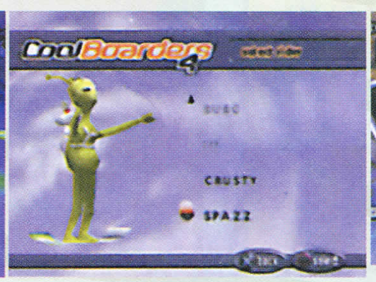
彈艙7：又係隱藏人

遊戲：COOL BOARDERS 4 機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌情報組》

之前已教過大家用隱藏人物雪人來玩隱藏賽道，現在又多了一過隱藏人物－宇宙人呢！到底這隻遊戲還有多少隱藏人物未找到耶？真令人著急！好喇，先講解一下這個秘技吧！首先難度要選擇NORMAL以上來完成遊戲，之後亦要完成所取得之隱藏賽道。最後就可以得到可愛的隱藏人了！不過，要把隱藏賽道完成談何容易？！各位還是慢慢練好了⋯





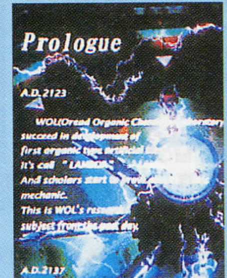


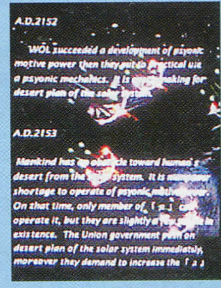
PAYVARIAR -MEDIUM UNIT-

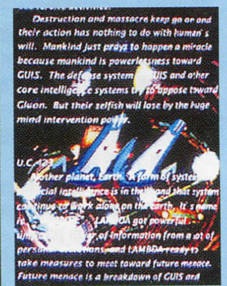
避彈會有著數的射擊GAME

製造商：TAITO
推出日：已推出
AC／1~2P／STG

縱向射擊遊戲一向也有一定市場，但其中一個很大的缺點便是增加難度的太容易，製作人員只需將敵人射出的彈在數量、彈速及「飛彈陣」的密度提高便可大幅增加難度。變化少不在話下，幾經辛苦避完一輪避彈所得到的回報不但不多，而且避完一輪攻擊後第二輪可能很快便來到。今次介紹《PSYVARIAR》雖然又是玩「落雨飛彈陣」(亦可說是胡椒粉)的射擊遊戲，但它卻設有一個鼓勵玩者避彈的系統，以往的射擊遊戲可說從未用過這種系統的，







■遊戲的OP是遊戲的故事內容(似乎日版也會用英文)

一切由操作開始

由於是射擊遊戲的關係，操作方面非常簡單，只有方向桿、SHOT掣和BOMBER掣三種，SHOT當然是一般的攻擊；BOMBER則是大家熟悉的「大彈」，作用當然是在子彈數量多至避無可避時用作緊急回避(可抵銷敵人的子彈)。至於兩種特殊操作方面，ROLLING的作用留待「獨特的系統」一段才介紹；加速是以正常速度的1.3倍移動，由於比正常速度快故此最好不要在BOSS戰使用，以免因速度太快而誤中子彈自殺。

操作方法

方向桿	移動
SHOT掣	一般射擊
BOMBER掣	「大彈」

特殊操作

快速輸入↑↓或←→	ROLLING
按緊射擊掣移動	加速

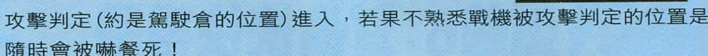
獨特的系統

BUZZ

意思即是避彈(亦可說是刻意在子彈堆中穿插……)，遊戲中玩者的戰機的火力以儲經驗值升LEVEL來強化的，BUZZ正是一種儲經驗值的方法。遊戲中火力的LEVEL是可像RPG遊戲般提升至九十多級的，提升至這程度的火力絕對可以「瞬殺」各BOSS，而且升LEVEL時更會有一小般無敵時間保護戰機。但天下間怎會有那麼便宜的事呢？某些強勁的敵人(例如BOSS)射出的飛彈會密得只容許玩者以其超微型被攻擊判定(約是駕駛倉的位置)進入，若果不熟悉戰機被攻擊判定的位置是隨時會被嚇餐死！



■ 避LASER系可得到大量經驗值



■ 若被攻擊判是整部戰機必定不能避開這種彈



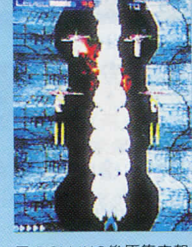
■剛LEVEL UP時有無敵時間，行用它可以以高速升LEVEL

ROLLING

字的意思是「旋轉」，但這ROLLING在遊戲中會有很大的用途。第一，ROLLING中玩者的一般攻擊會集中起來，攻擊力當然提高了不少(以下會以LV.96的火力比較)；第二，如果在ROLLING中避開敵人的子彈，所得的經驗值會是平常BUZZ的1.3倍。故此ROLLING絕對是要熟習的操作。



■ ROLLING前的攻擊有很大的攻擊範圍



■ ROLLING後便集中起來，攻擊力自然大幅提高



■請留意上方的經驗值計

RESULT
① DESTRUCTION RATE
② DESTRUCTION BONUS
③ MAX BUZZ CHAIN
④ TOTAL BUZZ
⑤ BUZZ BONUS
⑥ TOTAL

完成每一版的BONUS計算法

<1>：敵破壞率(擊毀的敵人÷敵人的總數×100)
<2>：敵破壞率的BONUS(10000×敵破壞率)
<3>：連續BUZZ數(一死便從頭開始計算)
<4>：該版總BUZZ數(不論是否曾死去)
<5>：BUZZ的BONUS(<3>×500＋<4>×500)
<6>：總BONUS(<2>＋<5>)

© TAITO CORP 2000
© SUCCESS 2000

街頭GAME霸王 ZERO

Text：綠毛小春

馬來西亞機舖其實係咁！



最近小弟就因為某些私事所以到了馬來西亞，然而以小弟性格當然會遊覽一下當地遊戲機中心啦，話晒《S.F. ZERO 2》亞洲大賽都係馬來西亞代表。講返正題先，大家圖中所見其實係一間小弟覺得非常有趣之機舖，事關佢基本上係無舖位，只係商場入面放好多部機同埋加個找換處，不過聽當地人(一機友)講，原來馬來西亞好多機舖都係咁，而且打機仲唔會好似香港咁分年齡入場，加上全部機統一收費而且都係一蚊港幣左右，超級抵玩，難怪打機風氣會咁好啦。



第一死點穴！機身勁殘舊而且控桿、按鈕反應較差，明顯係保養得唔好或者十年都唔換一次機身。



由於呢個只係商場入面一個「攤檔」，所以門口係唔會有招牌，而呢間「機舖」亦都係無名俾你講；不過部份有舖位之機舖就會好正路咁改返個名，好似「Game City」就係一間相當出名之遊戲機中心喇。

話時話，其實馬來亞機舖D機都唔係話特別快，大概都係慢香港兩個月左右，而且大部份都係得D殘年舊機，只係好少數會追得咁貼；不過都係一句，又要平又要快始終都係無可能，所以香港機友其實都好幸福嫁喇，只係慢日本少少而且收費平過日本咁多！

Konami 打擊水貨政策可行？

《DRUM MANIA 2nd MIX》《GUTAR FREAKS 3rd MIX》到港有得玩！雖然小弟唔知(亦都唔須要知)係唔係行貨，不過如果閣下有興趣第一時間試的話都





可以到就近大型機舖睇睇，好似長沙灣區音樂場、灣仔區音樂場同埋尖沙咀區音樂場(一即係邊？)都會有得過你玩。

講返個大題，查實Konami打擊水貨政策都可以話相當絕，事關日本方面已經將近半年推出之基板、遊戲印有個別編號，而且此編號亦會於遊戲設定畫面中表示，簡單少少講，即係如果個老闆係「使用」水貨基板的話，絕對係無得唔認！而且香港Konami亦都經已表明，如果發現遊戲機中心利用水貨基板經營的話，將會永久停止提供行貨基板，而且亦會即時收回該水貨基板。政策就係咁，Konmai會唔會認真實行就唔到機友理，不過就小弟所知的確有好多老舖都為呢件事而「減少」引入水貨基板喇。順帶一提就係《Dance Mania X》暫定於六月推出，香港幾有貨返暫時都未知。

《CAPCOM VS. SNK MILLENIUM FIGHT 2000》

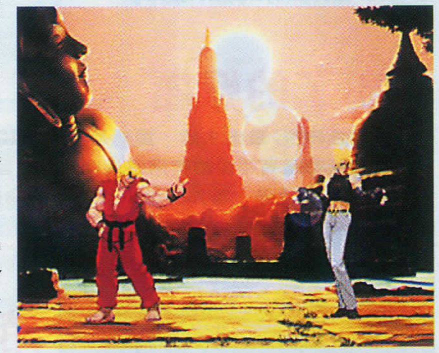


暑假重頭大作《SNK VS. CAPCOM》，總算開始成型，大概即係身懷五個月BB咁啦，而開發商CAPCOM(即係父親)亦正式為佢改名為《CAPCOM VS. SNK MILLENIUM FIGHT 2000》；有時就係咁現實，話晒CAPCOM係佢老竇，跟佢姓常理唔係無理，係咪？

現時所知，隻GAME總共會有十二名基本角色，不過仍然未決定未講實，可能見街之日會多過呢個數，但係可以肯定呢隻GAME最少會有28名角色可以使用(一忽然間咁詳細)。已公佈登場角色名單分別如下：

CAPCOM：RYU、KEN MASTER、春麗、GUILE、BLANKA、ZANGIEF

SNK：草薙京、八神庵、不知火舞、TERRY BOGARD、二階堂紅丸、雷電(BIG BEAR)



至於系統方便主要會分為「CAPCOM GROOVE」以及「SNK GROOVE」，現時坊間傳言為《S.F.III》及《KOF》系統之另一稱呼。另外就係今次可以選擇多位不同角色(暫定一至四位)，對戰中不能時更換角色，敗陣換人如此類推；特色在於可以單一角色對多個不同角色。現時資料仍然不多，有料再同大家講，再見！

TEXT BY MS

ZELDA II THE ADVENTURE OF LINK(林克冒險)

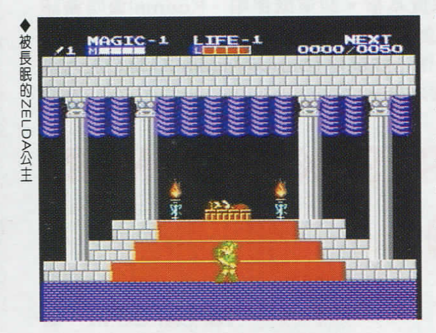
製造商：NINTENDO
發售日：1987年1月14日
價格：2600日圓
容量：FC-DISK SYSTEM
FC/ ARPG







自從任天堂在DISK SYSTEM推出《薩爾達傳説》之後大受好評，便在其DISK SYSTEM中推出續作《LINK之冒險》(亦即是美版的《ZELDA II THE ADVENTURE OF LINK》)。今作可謂與眾《薩爾達傳説》系列的系統有很大分別，是為更改得最多的一集。

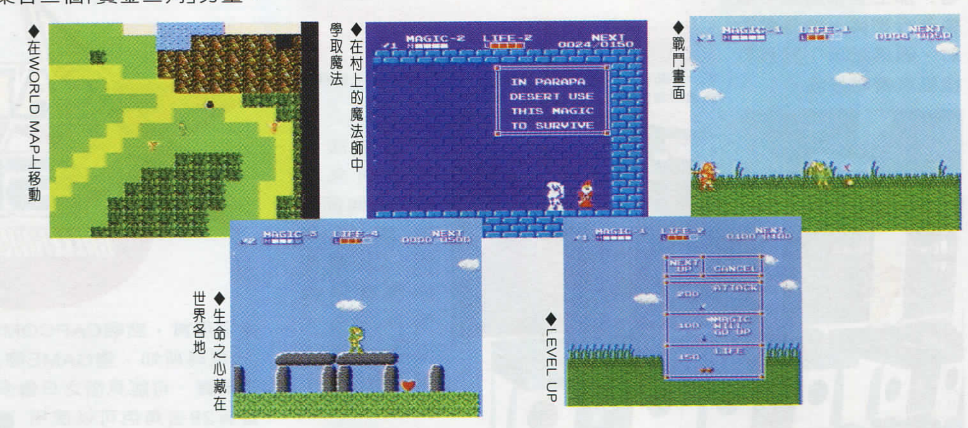

◆被長眠的ZELDA公主

故事簡介

自從上次LINK將大魔王加農打倒之後，並取得兩個「黃金三角」的力量。經過長時間的流逝，加農的邪惡之心仍殘留在哈拉魯裡，這代表了他正等待自己復活的一日。LINK (中文釋名：林克)在上次一戰後留在哈拉魯協助復興的工作，可是到不知甚麼原因，無論他們如何努力，還有很多地方仍是荒地一片，就在這個全無進展的一天，在LINK的左手上突然出現「黃金三角」的紋章，於是他便找伊巴查詢，怎料到原來勇者之証。加農的復活關鍵原來與LINK有最大的關連，原來只要將LINK的血灑在加農的灰燼上，加農就可得以重生，為了這樣加農的手下向ZELDA (中文釋名： 薩爾達)公主動手，而且為了不讓LINK取得最後的「黃金三角」力量之一的「勇氣」，更以魔法使公主長眠不醒，以及將「勇氣」之力封印在死亡谷神殿內，LINK為了救回公主和成為真正的勇者，再一次踏上旅途，集合三個「黃金三角」力量。

遊戲系統

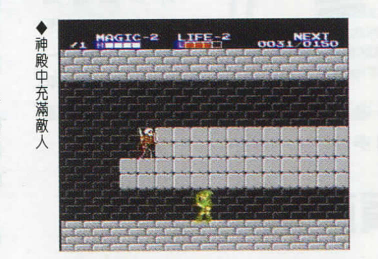
遊戲系統與前作有很大的分別，遊戲畫面共分為兩大類，一是在世界移動的WORLD MAP，另一是以橫向捲軸畫面表示的戰鬥畫面，LINK先在WORLD MAP移動，當遇上敵人或進入城鎮時，就會進入以橫向捲軸畫面表示的畫面，這時LINK可作出攻擊、跳躍等動作。而且LINK更可從戰鬥中累積經驗值(即EXP)來提升自己的能力，並需在鎮上打聽有效情報以及學習魔法，而最終的目的，當然是攻破7個神殿將ZELDA救回。



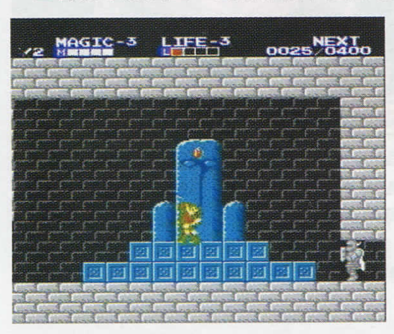
◆在WORLD MAP上移動
◆在村上的魔法師中學取魔法
◆戰鬥畫面
◆生命之心藏在世界各地
◆LEVEL UP

離不了的難題

《薩爾達傳説》最出名的，當然是解決謎題，這集都不例外，在每一個神殿裡都藏有不少的有用道具以及不少難題，有時更會需要利用一些智慧才能通過，當然神殿中更會有強勁的敵人把守。


◆神殿中充滿敵人

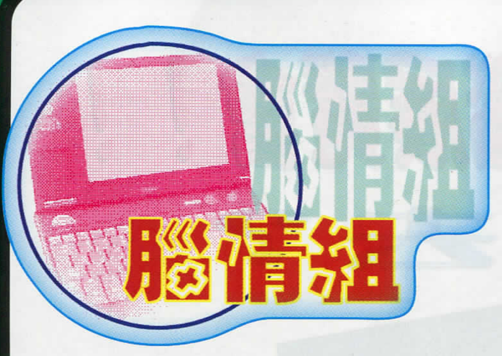

◆在神殿中有不少有用的道具



銷售數字

在眾多集《薩爾達傳説》中，銷量最高的就是它，在日本它共有售出180萬隻之多，雖然會有很多人感到奇怪，為何其他都不能達到這個數字，相信這是因為SFC版的創意大不如前，而N64版卻因主機數不足而無法達到這銷量，不過無論是怎樣，《薩爾達傳説》系列是最具創意的遊戲，這不得不承認的。

© NINTENDO 1987



IBM推出新款筆記本

日前，IBM宣布在中國推出新款ThinkPad i和600 X筆記本電腦。新款ThinkPad i和600X技術和功能更強，可連接性和管理性更穩定。兩款產品以其無以倫比的性能再次証明了ThinkPad在便攜機領域的技術領導地位。ThinkPad i系列筆記本電腦包括262149c、26214bc、26214cc三種型號。三款ThinkPad i將卓越的性能和纖巧合一設計融為一體。智能化、創新性，方便易用、震撼人心的多媒體功能是這三款ThinkPad i系列筆記本電腦的特點。(IKI)

有關微軟Mac Office的細節

據報道，微軟最新版Mac Office套裝軟件的細節。最新版的Mac Office套裝軟件被稱為Office 2001，集成了電子郵件和聯系管理軟件。最新版Mac Office套裝軟件的開發代號是「Office 9」，它也是自Mac Office 98問世以來，Macintosh版Office套裝軟件最重要的一次升級。除了包括Windows版Office套裝軟件中新增的功能之外，它還擁有一些獨有的新功能。微軟沒有確定最新版Mac Office套裝軟件的正式發布日期，也沒有明確指出它將如何應對Mac操作系統將在今年夏季發生的重大變化——蘋果公司計劃在今年夏季推出下一代Mac OS X操作系統。(IKI)

美國網民最愛甚麼網站？

根據網路研究公司Nielsen//NetRatings的調查統計，美國男女網民熱衷的網站截然不同，充分體現了性別差異帶來的愛好差別。獲得最高女性網路用戶百分比的網站是有關「減肥健身網站」(如eDiets.com)，而獲得男性網路用戶百分比最高的網站是有關運動型的網站：在家中時為體育遊戲網站Smallworld.com，男性用戶有88.4%，在公司時，則是體育網站Rivals.com，男性佔96.3%。(IKI)

英漢互譯電話問世！

據華西都市報中國科學院有關人士介紹，目前該院開發的中英文雙向互譯電話樣機在良好狀態下翻譯正確率能達到75%，預計經過進一步改造能達到95%。隨著語音識別系統的改進和晶片容量的增大，翻譯電話能識別不同人的口音和方言，並可翻譯航空、生物、材料等不同領域中極為「Pro」的專業術語。目前該樣機基本上能達到同步翻譯速度。據悉，除英漢雙譯電話機外，德漢、俄漢、日漢單譯的翻譯電話也正在研制中。今後幾年專家們不但將翻譯晶片集成到手機、電話上去，還將它應用於影印機、傳真機等上。(IKI)

WINDOWS將增人體識別功能？

據華聲報報導，微軟計劃把人體識別功能加入電腦WINDOWS操作系統中，以指紋、聲音甚至眼睛來辨別用戶的身分。該技術可以取代目前普遍採用的視窗密碼軟件。而聯合早報引述微軟公司報導，這項稱為「biometry」的技術可大大增加網上交易的安全程度，且減低營運成本。為了發展這項技術，微軟已向I/O軟件公司購買相關的科技，預計用在WINDOWS 2000平台的保安軟件將在明年夏天面市。(IKI)

日本惠普發售企業用的NOTEBOOK

日本惠普公司宣布，將於5月1日發售Mobile Pentium III Notebook「HP Omni Book 6000」。這是以企業用戶為對象的高端產品，共有3個品種：操作系統上採用Windows 98的「F2081W型」(25萬8000日圓)、「F2083W型」(30萬2000日圓)和採用Windows 2000的「F2083K型」(31萬2000日圓)。其中F2081W配備600MHz Mobile Pentium III、64MB的主存(最大為512MB)、6GB的HDD等。F2083W和F2083兩型號的CPU採用650MH Mobile Pentium III、128MB的主存(最大為512MB)、10GB的HDD。F2083W和F2083K兩種規格的不同之處僅限於操作系統。(IKI)

網路遊戲排名全球化

MPlayer.com於近日宣佈，新的全球排名系統將統計全球各地網路玩家的總排名。全球排名系統將讓遊戲開發公司，直接將排名整合到PC、MAC、以及未來的網路主機遊戲裡面。這項服務將讓玩家管理各個聯盟、玩家、或是小隊的排名，並且包括了防止作弊的設施。玩家將可以在以傳統的計分方式評比，或是以排名式競賽評比。這項服務將在一個星期後進入beta測試，並且將在夏季時推出。(IKI)

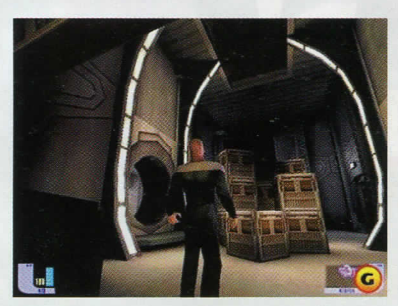
《Elite Force Holomatch》遊戲畫面公開！

本刊近日在網上拿到了新的《Star Trek: Voyager Elite Force》的遊戲畫面。以下數張是新的《Star Trek Voyager》第一人稱射擊遊戲的畫面，其中展示了遊戲的場地以及武器，包括了所有的射線武器以及移動式的質子發射器。這款遊戲的場地從星艦Voyager的部分場景到博格人星球。多人遊戲的地圖則設定在星際聯邦所管轄的宇宙內。(IKI)





《Star Trek: DS9 The Fallen》秋季發行



Simon & Schuster Interactive近日公佈了另一款星艦迷航記遊戲《Star Trek: DS9 The Fallen》的畫面。這些新的畫面展示了該款遊戲使用了《Unreal》模式的動作遊戲。《Star Trek: DS9 The Fallen》預定秋季發行。(IKI)

《Wizards & Warriors》的網頁開張

Activision今天宣佈開設一個新的網站，來介紹該公司即將上市的第一人稱RPG遊戲——《Wizards & Warriors》的相關資訊及設計概念圖。玩家可以透過遊戲了解故事的發展以及每個人物的個性。《Wizards & Warriors》仍然是由開發《Wizardry V》、《VI》和《VII》(巫術5、6、7)的小組所設計。《Wizards & Warriors》預計在今年秋天推出。網址為www.activision.com/games/wizards/。(IKI)



直擊！第十六屆國際電腦展覽會！！你又有冇去？

相信對於各位香港電腦商家來說，在剛過去的5月4日至5月7日也必定忙個不亦樂乎罷！無他，因為這幾天正是本港電腦界一年一度的盛事-「第十六屆國際電腦展覽會」舉行的大日子，今次的「電腦展覽會」在香港會議展覽中心舉行，而今次展覽會的參展商數目極多，加上在場購買各電腦產品也有不少優惠，故今屆電腦展吸引了不少市民參觀。

NEC

在NEC的攤位上，VEGA（維佳科技）展出了一系列先進尖端的演說及會議通訊科技，包括最新型號的NEC投影機系列、富士通投影機系列、等離子顯示屏、以至視像會議及中央操控系統等。



NEC VT 投影機系列

Model	NEC VT-440	NEC VT-540
光度	1100 ANSI Lumens	1000 ANSI Lumens
解像度	SVGA (800×600)	XGA (1024×768)
重量	3.9 KG	3.9 KG

a) 插入後可於3秒內投射影像
b) 單觸式AutoSense具備自動安裝、優化影像及轉變訊息來源功能
c) 單觸式Advanced AccuBlend技術可兼容所有NoteBook及Monitor等各項訊息來源
d) VORTEX Technology提供準確的視頻顯示

五月上市 Available in May



富士通LPF-7200液晶體投影機

Model　Fujitsu LPF-7200
光度　2800 ANSI Lumens
解像度　XGA (1024×768)
重量　7.5 KG

a) 採用2800 ANSI Lumens，適用於會議室及禮室
b) 輕巧的高光度液晶體投影機
c) 可兼容數碼電視 (720及1080)
d) 可接駁數碼輸入 (DVI-D)
e) 即插即用功能

快將上市
Available Soon

SONY

在SONY的攤位上，她們展出了一系列先進尖端的數碼手提攝錄科技，包括最新型號的DCR-VX2000數碼手提攝錄機系列、另外亦包括了VAIO PCG-F403 NoteBook系列、以及網上視像服務等。(當中最「正」的當然是全球首個電郵暨寵物SONY Post Pet中文版Ver.2.1的面世喇！)



其他展示產品

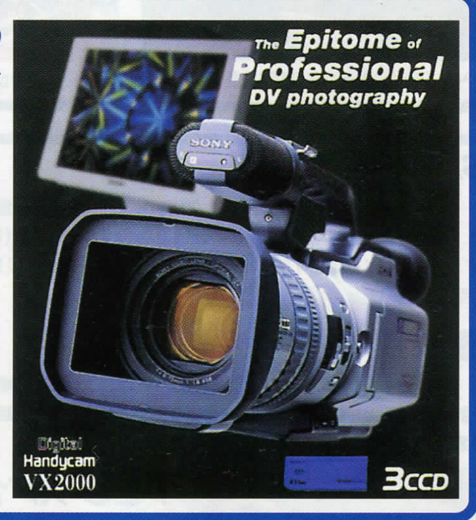

◆EIKI LC-SX2超光高解像度投影機


◆EIKI LC-X990A超光便攜投影機


◆富士通PDS4221 42吋等離子超薄顯示屏

DCR-VX2000 數碼手提攝錄機

Sony的DCR-VX2000數碼手提攝錄機採用內置1／3吋CCD影像感測器及先進電子畫質提升技術。而3CCD攝像系統、58mm特大直徑濾光鏡片、12倍光學變焦、ND Filter、超級光學防震系統等確保影像清晰穩定。另外更設有數碼剪輯設定系統、內置Memory Stick Slot，其中「9小時特長攝錄時間」更可以「分鐘」為單位顯示剩餘錄播時間。



其他展示產品



◆VAIO PCG-F403 NoteBook

ImageStation 網上視像服務

Sony最近在本港推出的「ImageStation網上視像服務」能讓用家將任何心愛的影像上載至自己的「網上個人相簿」內，透過Internet跟世界各地的親友一同分享，增進聯繫及生活情趣。此外，用家更可把喜愛的圖像製作成特別的禮品送贈親友，倍顯心思。

Acer

在Acer的攤位上，她們展出了一系列先進尖端的手提電腦科技，包括最新型號的Acer TRAVEL MATE 34 IT手提電腦系列、另外亦包括了Acer TRAVEL MATE 600 TER手提電腦系列、以及Acer Aspire 6460C DESK TOP電腦系列等。





◆Acer TRAVEL MATE 600 TER的海報



◆憑Coupon可以＄720購買Acer FotoPrisa 300P數碼晒相機

Acer TRAVEL MATE 34 IT手提電腦

此機以「超薄之作」為招徠，採用Pentium III處理器500MHz，由於採用鎂鋁合金外殼，故較一般鋁質產品輕33%外，更較普通的ABS膠殼堅硬15倍，機身輕巧而耐用。另外亦可配備Acer DVD光碟機或Video Camera Kit。



◆Acer TRAVEL MATE 34 IT的海報

SANYO

在SANYO的攤位上，她們展出了一系列先進尖端的投影機科技，包括最新型號的PLC-XF10E投影機系列（專業型）、PLC-EF10EA投影機系列（專業型）、以及PLC-SU20投影機系列（輕巧攜帶型）等。

專業型

SANYO的專業型投影機採用了USB兼容式輸入系統，多插頭設計，可連接PC及MACINTOSH兩大電腦系統，甚至是直駁DVD、錄影機及攝錄機等器材，兼容性極高。



PLC-XF10E

a) 超光亮3000 ANSI lm流光明度
b) 1024×768點XGA高解像度
c) 簡易設定系統連電子變焦鏡頭
d) 投影畫面由31" 至600"

輕巧攜帶型

PLC-SU20

a) 1200 ANSI lm流光明度
b) 投影畫面由30" 至300"
c) 1440000總像素
d) 失真補償
e) 鎂金屬機身
f) 重量僅4.0 KG



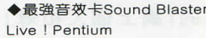


CREATIVE

在CREATIVE的攤位上，她們以「Music Xperience」、「Blaster PC」、「Gaming with EAX」、以及「Digital Entertainment」四大陣營來展示出她們一系列先進尖端的個人數碼科技。其中會場內更設有遊戲比賽，氣氛非常熱烈。







◆最強音效卡Sound Blaster Live！Pentium



◆3D卡最高技術3D Blaster GeForce 2 GTS！



Post Pet

全球首個電郵暨寵物SONY Post Pet中文版Ver.2.1終於面世，《Post Pet》結合了E-Mail及飼養寵物的概念，透過玩者的照顧，Post Pet會建立自己的個性，它不但會替你Send E-Mail，更會透過書信分享郵遞的心得及經歷。最適合於上網初學者及女孩子使用。



◆人見人愛的《Post Pet》

會場設計

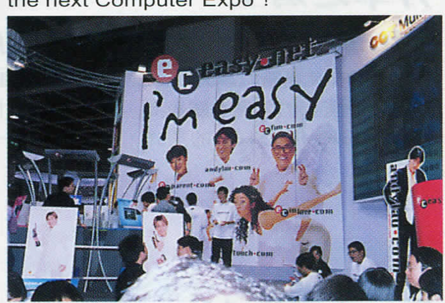
由於今次電腦展覽會的參展商數目眾多，為免參觀的市民「迷路」，故舉辦商在展場位置的編排上也花了一番心思，甫進場便是SONY、Cannon、EPSON、Acer等「大粒」公司，由於這些大廠肯花錢在攤位的「門面功夫」上，故盡入眼簾便是一幅「氣勢磅礡」(?)的畫面，從而增加市民的參觀意慾。(?)





後記

觀乎今屆電腦展也是以明星網及金融投資網等為主，就個人而言，這是比較令人失望的地方，始終電腦展也是以新科技為主罷！然而，以香港而言，能舉辦這樣大型的電腦展，並吸引大量市民參觀，已算是踏出了成功的第一步。題外話，在離開會場前，如抬頭向上望，不難發現一張大Banner寫著「COMPUTER 2001第十七屆國際電腦展覽會」，同時更寫明日期為2001年5月24日至27日，這麼早便宣傳下年的電腦展？姑勿論怎樣，舉辦商的心思也是值得一讚，see you the next Computer Expo！





還有更多其它



◆Canon的強項當然是Printer



◆對應《小蒙恬》的《廣東小聽寫》



◆數碼相機是OLYMPUS的強項



◆場內申請各ISP上網可獲優惠



◆PHILIPS的RUSH－可下載各種MP3音樂或歌曲

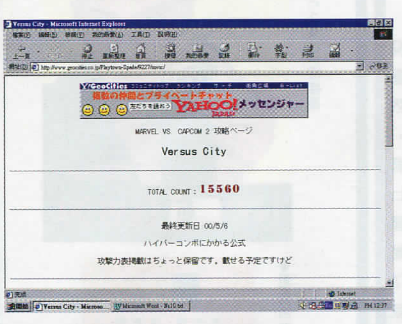
TEXT: IKI

霸x翔x····咦！乜打得爆咩？

格鬥人生(網頁)篇

相信在芸芸眾多讀者當中，也總該有不少是格鬥遊戲的Fans罷！誠然，自從91年《Street Fighters II》(又稱：《街頭霸王2》)推出以來，不但遊戲界遂湧起了一股「格GAME」熱，甚至動漫畫界也不停推出一些格GAME作品以「搶」一眾支持者的錢，格GAME熱的魅力由此可見一斑！屈指一算，由1991年的《街霸2》開始，直到今年最新的《MARVEL VS CAPCOM 2》，格GAME熱可謂紅足了近10年，在遊戲史上可算是一個異數。然而，《街霸2》的成功在業界引起了不少同行爭相仿效推出格鬥遊戲，造成日後格GAME雄霸街機市場近10年的局面。在香港方面，自1991年《街霸2》推出以來，坊間立即掀起一股格GAME熱潮，隨後96年推出的《KOF'96》更令這股熱潮推至頂點。可惜，礙於後來的市場飽和，自《KOF'97》以後的格鬥遊戲作品便已漸漸失去了新鮮感，直至上年《Dead or Alive 2》的成功令不少香港機迷開始轉投3D格鬥遊戲的世界。觀乎《KOF 2000》及《SNK VS CAPCOM》等大作將於近日推出，格GAME熱能否再繼續延續下去？大家唯有拭目以待。而今次，筆者將會刊登多個與格鬥遊戲作品相關的網站，希望各位「武林高手」喜歡。(由於今期的題目較廣泛，為免混亂，故今次只以作品名分類而不刊登網名)

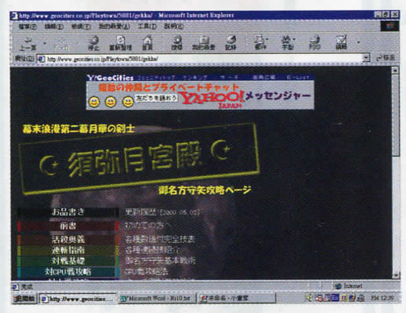




MARVEL VS CAPCOM 2

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Spade/9227/mvsc/

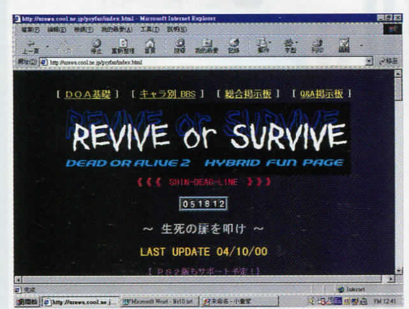
若數到近期最「出位」的格鬥作品，則相信非《MARVEL VS CAPCOM 2》莫屬。在這個網頁內，其中內容是以《MVC 2》的攻略為主，當中全56人的攻略可說十分精闢獨到(包括了技解說、連續技攻略及ASSIST連續技攻擊)，是攻略《MVC 2》時一個不可多得的網頁。留意這是一個日文網頁。



月華之劍士

http://www.geocities.co.jp/Playtown/5881/gekka/

《幕末浪漫第二幕月華之劍士》是SNK繼《侍魂》後劍術格鬥遊戲成就最高之作，深受玩家愛戴，這個網頁的內容包羅萬有，如「BBS」、「裡技」、「攻略」等。其中「攻略」收錄了關於《月華之劍士》內CHARACTER的招式、連技資料有一看的價值。留意這是一個日文網頁。

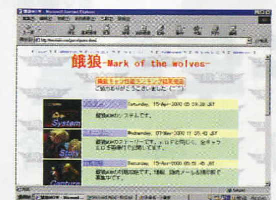


Dead OR Alive 2

http://urawa.cool.ne.jp/psyfar/index.html

3D格GAME在港一直不算流行，但《的阿奶2》卻扭轉了這現象。這是個內容包羅萬有的網頁，如「BBS」、「攻略」等。在內收錄了關於《的阿奶2》的綜合情報，包括了初心者用的「基礎知識」，以及對戰攻略、以及CHARACTER的詳細技表，是一個不可多得的網頁，各《的阿奶2》迷務必留意。留意這是一個日文網頁。

MARVEL：TM &©2000 MARVEL CHARACTERS,INC.ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED.
STRIDER：©MOTO KIKAKU.©CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED.
©SNK2000.
©SNK1999,2000.
©SNK CORPORATION1999,2000.



餓狼-Mark of the wolves

http://oreshiki.com/garou/garou.shtml

在這個網頁內，當中內容包括了SNK旗下的主要格鬥GAME，當然也包括了SNK名作《餓狼》系列最新作-《餓狼-Mark of the wolves》的攻略。同時亦予定了SNK兩套最「近」的作品的資料：《KOF 2000》及《SNK VS CAPCOM》的攻略，是一個不可多得的《餓狼》網頁。留意這是一個日文網頁。

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/8272/

在這個網頁內，其內容包羅有，而且全部也是以《餓狼-Mark of the wolves》為主，是一個以ROCK為中心的同人系FANS SITE。當中內容包括了「CG GERLLERY」、「BBS」、「小説」、「CHAT ROOM」等。先旨聲明，這網頁是較為「女性向」的，留意這是一個日文網頁。



http://www.ugs.kochi-tech.ac.jp/020225c/

一個專為《餓狼-Mark of the wolves》而設的網頁，其內容主要也是以如「攻略」、「BBS」、「Link集」、「CHAT」等。此外，在網頁中大家亦可得到大量遊戲情報，甚至有關《餓狼-MOW》中各人物的招式分析以及人物連續技的攻略流程亦有收錄在內。留意這是一個日文網頁。

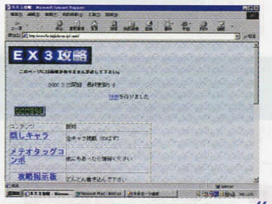
《Street Fighters》Series

http://teng.room.ne.jp/~tengman/

《Street Fighters》一直是格GAME中「本家」的代名詞，而新一集《Street Fighters III》更把格GAME帶進一個新領域。在這個網頁內，其內容包羅有，如「攻略」、「BBS」、「CHAT」、「CG」等。基本上，這個網頁是以有關《Street Fighters III》的介紹部份為主。留意這是一個日文網頁。

http://homepage1.nifty.com/anguraken/angura.htm

在這個網頁內，其內容有如「攻略」、「BBS」、「同人」等。其中更有收錄關於《Street Fighters III》的攻略及資料補充，此外，關於《VS》系列作品的攻略及資料補充亦收錄在內。是攻略《Street Fighters III》時不可多得的一個網頁。留意這是一個日文網頁。



http://www5a.biglobe.ne.jp/~saru/

《SF EX 3》的表現雖強差人意，但仍可説是PS2中不可多得的作品。這是一個內容包羅有的網頁，如「攻略」、「BBS」等。基本上，這個網頁是以有關《Street Fighters EX 3》的介紹部份為主，並收錄關於《SF EX 3》的攻略及資料補充。是攻略《SF EX 3》時不可多得的一個網頁。留意這是一個日文網頁。



《The King of Fighters》Series

http://www.ube-k.ac.jp/~tayan/

網頁的內容包羅有，其內容有如「攻略」、「BBS」、「CG」、「裡技」、「同人」等。其中收錄關於《KOF'98》及《KOF'99》的資料有一看的價值。如「SYSTEM介紹」、「連續技攻略」、及各項相關DATA BASE的介紹等，名乎其實是「KOF研究室」。留意這是一個日文網頁。

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Toys/6514/main.html

網頁的內容包羅有，其內容有如「攻略」、「BBS」等。基本上，這個網頁是以前•KOF主角「草薙京」的攻略為主。其中亦收錄了關於格鬥遊戲的大量專有名詞、系統的資料和註解，是研究使用「草薙京」時不可多得的一個網頁。留意這是一個日文網頁。



http://www.geocities.co.jp/Playtown/2386/

在這個網頁內，其內容包羅有，而且全部也是以《KOF'99》的資料為主，如「CG GERLLERY」、「BBS」、「攻略」、「裡技」等。其中亦收錄了關於遊戲的大量data base，如system及技等。另外亦有關於《KOF'2000》的新情報。留意這是一個日文網頁。



NEO GEO Freak

http://www.neogeofreak.co.jp/

《NEO GEO Freak》是日本SNK認可的Official刊物，當中以精闢獨到的格GAME攻略最為人所稱許。基本上，這個網頁是一個內容包羅有的網頁，網頁內容是以SNK旗下的格GAME攻略為主，更大量收錄了關於《餓狼-Mark of the wolves》的資料。留意這是一個日文網頁。

BY隨風

夢幻西餐廳外傳-三千年食堂

繼續你的夢幻經營



不再只為做第一－

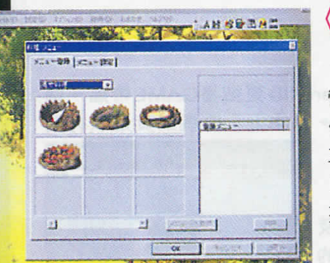
一直以來《夢幻西餐廳》的宗旨都是成為各場景中最好的一間餐廳，亦即是成為第一名。不過今次的遊戲目的有點不同，各位不再需要成為世界第一的餐廳，不過一樣要不斷進步，以找回日本三千年以來所有的食譜，做成一本「料理大全」為目標。而玩法跟前作沒有太大分別，都是由內到外打理一間餐廳，例如店面的裝潢、食物的質數、員工的培訓等。朋友，快開始你的經營吧！

發售商：華義國際
發售日：預定五月中旬
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

穿梭在各個時空－

今次不再是在各個地區打轉，而變成在各個時空中開業。由最遠古的繩文時期開始一直到現代的大正時期，在每一個時期中都需要盡力經營，以求得到每個時期的所有食譜。另外，如果各位的餐廳的知名度夠高的話，該時期的著名人物都會光顧各位的餐廳，什麼織田信長、阪本龍馬皆盡現眼前，當其出現後更會收錄成「偉人傳」，喜愛歷史的朋友要加油呀！當然玩者亦可以隨自己喜好更改裝潢，而可選擇的裝潢是以玩者身處的時代為主，各位也可依著裝潢來探索當代的文化藝術。





《夢幻西餐廳》又來了！－

不知道各位「餐廳東主」現在正在經營哪一間餐廳呢？是系列中的第一代《夢幻西餐廳》還是最新出的《美國星期五》呢？不論各位現在正跟哪一集遊戲「苦戰」中，相信大家都是喜歡《夢幻》系列才會玩的吧？現在它又再推出新一彈了！立即跟大家介紹這隻外傳《三千年食堂》，看看它有什麼獨特之處吧！

學生騎士團

在逆景中站起來

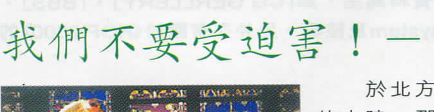


發售商：光譜資訊
發售日：預定四月
遊戲類型：角色扮演
系統需求：WIN95/98

戰鬥學習任君選擇－

既然在遊戲中的最終目的是要打敗強大的奧克羅軍，那自然需要一隊強大的陣容來對抗。可是騎士團的學生根本就沒有能力可以召集一班人來當士兵，既然如此，就只好加強自我訓練，親自剷除蓋茲。為了鍛練自己，他們很多時候都會參與一些戰役，玩者可以親自選擇參戰的人，而未被選擇的則留下學習。不論是那一種方法都可以達到升級的效果，從而得到特殊技能。另外亦可以為角色們裝備道具為他們提升戰力及防禦能力，又或是修練強大的魔法技能以達到以一敵眾的效果。





我們不要受迫害！－



於北方的大陸，那場四百年間未曾停止過的戰役，終於由奧克羅太陽王結束了。差不多忘了什麼是安定的北方大陸的人民，終於可以回復和平的生活。可惜奧克羅帝國中有一個野心勃勃的人－蓋茲。他為了自己的利益而不顧人民的死活，先是殘害異己以鞏固王位，又命外國的野心家在國內擔任重位，另外更為了讓士兵效忠自己，便對士兵們對百姓的殘害不聞不問。對於這種比不斷戰亂還要糟的生活，皇家騎士院的一班學生決定站出來，反抗到底。到底他們能否對抗強大的奧克羅軍，回復北方的和平呢？

主線副線分歧點－

本作既然是角色扮演遊戲，當然會有一條主線劇情啦！除此之外，此遊戲還會有一些小分支出現。雖然這些分支對劇情並沒有大影響，可是對於往後的戰事可是大有幫助。因為玩者可以靠著完成不同的任務得到金錢或強大的武器，甚至得到新力軍的加入，令到遊戲性大增。既然完成任務後有這樣多的好處，各位一定不會願意只玩玩主線劇情就作罷吧？



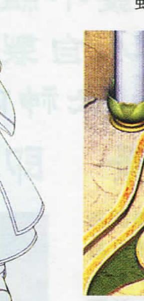
BY隨風



再次投入《絕代雙驕》的世界

發售商：宇峻科技
發售日：預定6月
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98

已經出二代了！－



喜歡《絕代雙驕》的朋友，玩過一代之後是不是覺得有點未完成的感覺呢？別奇怪，覺得有這種感覺是正常的，因為一代真的是一隻故事未完結的遊戲，否則，又怎會出現二代呢？今作雖然亦是由頭開始玩，不過劇情方面完美多了，除了交代和女孩子們的結局外，還有其餘的共三十多種結局。而且更可以使用上一集沒有的花無缺來進行遊戲，各位FANS是不是十分心動呢？

故事劇情由你發展－


移花宮場景分布圖

之前亦提過今次可以使用花無缺來進行遊戲，其劇情自然會和「小魚兒線」有所不同，可是劇情當中巧妙地加插兩次讓玩者轉換角色的機會。若進行「花無缺線」的話，遊戲將會由幼年期開始，直至在武林大會中發現江別鶴的陰謀，才會出現第一次的選擇。而選擇「小魚兒線」的話則會跳過幼年期，而其交換點剛是在小魚兒第一次遇到第一女主角蘇櫻之時。另外，兩位角色的隱藏結局要靠轉換角色才能得到，但方法如何則靠玩者自己努力探索了！

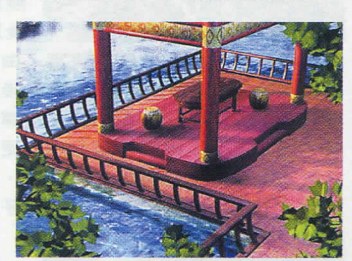
今作的特色－

雖然說今次的遊戲不是一集追加碟，所以並不需要一代的記錄也能玩。不過先玩過一代而且練得強的朋友有福了。因為各位可以先把所有道具裝備到小魚兒身上再傳送到二代繼續使用，吸引吧？另外，今作提煉草藥佔了一個極重要的位置，有某些結局還需要有一定的藥草知識才能達成呢！另外草藥在採摘後過一段時候將會再次出現，因此把一些重要及珍貴的草藥的位置記下來是十分重要的事，要記得囉！順帶一提，今次當玩者在城鎮上各個地方都去一次後，只要利用功能表的小地圖就可以「瞬間轉移」到該地，不用慢慢移動！









BY隨風

鍊金術士瑪莉

為成為鍊金術士而努力

發售商：台灣帝技爺如
發售日：預定六月
遊戲類型：RPG+SLG
系統需求：WIN95/98

又來「鍊金」了！－



跟《鍊金術士艾莉》同一系列的《瑪莉篇》終於推出了，喜歡這部作品的朋友聽到這個消息高興嗎？今作的玩法大致上跟《艾莉篇》相同，而許多大家熟悉的人物如英格麗老師亦會出現在此作中。

為什麼要鍊金？－



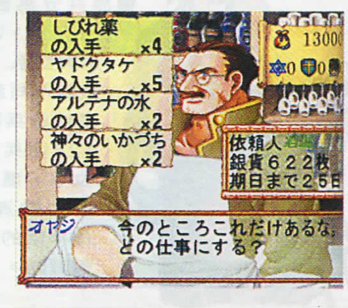
今次的主角瑪莉原是鄉村姑娘，性格單純可愛，可惜有點粗心大意。為了學習鍊金術而從故鄉千里遙遙來到城鎮中。後來雖然如她所願入讀鍊金學院，可惜不知道是因為天性遲鈍還是過於天真（白痴？），她一直是創校以來最差成績的學生。導師英格麗決定幫瑪莉一把，給予她一點金錢並要求她在五年內成為一名鍊金術士，否則她就真的愛莫能助了。



努力向上，永不言敗－



雖然得到了老師的幫助，可是瑪莉始終還是要靠自己努力。在這五年之間除了要接受不同的工作以支持生活費及學習費用，亦要努力提升自己的能力以成為一名真正的鍊金術士。在平日的生活中瑪莉需要到處找尋材料提煉物品，可是在找尋的過程中往往會遇到危險，這時候冒險者當然就是最適合的幫手囉！得到材料後可以進行提煉，完成後除了可以增加提煉技術外還可以把物品拿去賣。在得到金錢後記緊要去買一些參考書或道具，否則有很多道具不能提煉喲！最後，有空去跟酒館的老闆聊聊天，只要給予他一百元就可以得到有用的情報！其實在這五年中，玩者可以隨意地培育瑪莉，亦可以跟其他角色打好關係，有可能可以發生一段段感人的故事呢！不過最緊要的，就是千萬別忘了英格麗老師的一番苦心，要努力做個鍊金術士！



TEXT：IKI

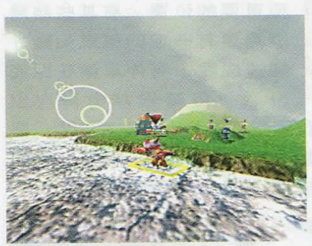


TGL最新作！

發行商：TGL
發售日：予定2000年
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98

台灣TGL在今年改制爲台灣公司後，由第三個開發小組，「純量小組」，研發製作一套台灣人自製的3D半即時制戰略遊戲——《聖章～女神傳說》。

《聖章～女神傳說》的故事背景

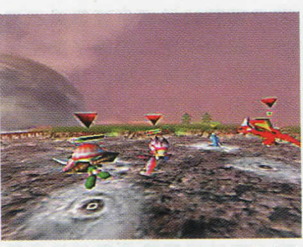


《聖章~女神傳說》(以下簡稱為《聖章》)的故事是發生在一塊名為『米迦大陸』的世界上。億萬年前，創世女神海密拉創造了宇宙，並釋出光與闇兩大精神體至宇宙爭奪勢力，而至這塊米迦大陸上時，由於無法分出勝負，便消失自陸地，爾後形成了七位眾神管理米迦大陸的主導權。最後由第七位神決定，由其餘六神繁衍六大種族，於千年後舉行聖戰，推舉米迦大陸的領導者。然最後無人得勝，第七位神便將眾神手中的七顆封印化為塵埃，讓六大種族自行在大陸上繁衍子孫。就在六大種族第十四代君王時期，關於七顆封印與爭奪米迦大陸主權又再度引發六族之間的衝突，而發生了『百年封印之戰』。爾後，六族第十五代的君王繼承上輩所遺留下來的遺志，新上任的六王便在米迦大陸興起一場新的戰爭。





六大種族、多樣兵種分赴上場

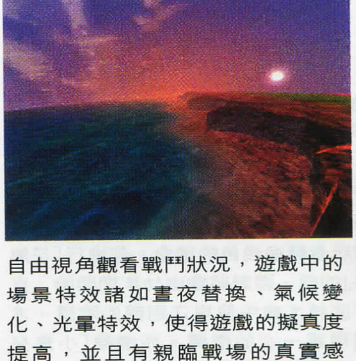




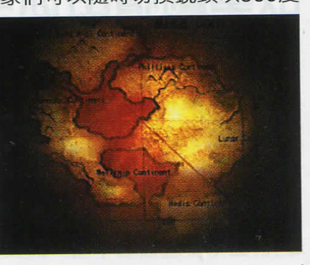
玩家在《聖章~女神傳說》中，將可以選擇扮演六族中的六王之一，帶領不同的種族，與其他五國對戰。六大種族共分為自然系、元素系、陸系、水生系、不死系與空系，每個種族都依其不同系別，派出代表性的兵種出現。128個兵種單位中，還囊括中古歐洲與希羅神話的知名怪獸參與戰鬥。



即時3D效果體驗真實戰略感受



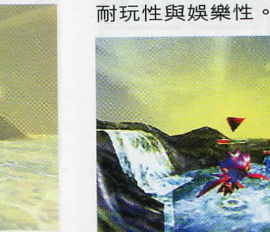
《聖章》的人物皆採日式可愛設定，遊戲進行中完全以自製研發的MAX-3D引擎表現即時3D的效果，不僅在戰鬥中玩家們可以隨時切換鏡頭以360度自由視角觀看戰鬥狀況，遊戲中的場景特效諸如晝夜替換、氣候變化、光暈特效，使得遊戲的擬真度提高，並且有親臨戰場的真實感受。



創意味十足的玩法



有別於目前市面上即時戰略的玩法，在《聖章~女神傳說》中採回合制，每個國家初期都有不同的英雄(hero)加入，至各地的洞窟搜索怪物與寶庫，不僅搜尋到的怪物可以加入陣營與敵人對抗，甚至戰敗國的兵種也可以納為自己的部隊。當每次進行遊戲時，洞窟亦會隨時更改地區，未來更會在網站中提供免費下載新式怪物與兵種，更提升了了《聖章》的耐玩性與娛樂性。













TEXT：IKI

SIM CITY 3000 UNLIMITED

製作屬於自己的劇本！



發行商：MICROSOFT
發售日：予定2000年
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98



《SIM CITY 3000》是1999年北美洲第二暢銷，同時也是銷售總數最高的遊戲。所研發的模擬市民毫無疑問的是今年另一個受歡迎的遊戲，它到目前為止還是本年銷售數量最高的電腦遊戲。現在Maxis公司所要推出的《SIM CITY 3000 UNLIMITED》，將是繼《SIM CITY 3000》後所推出，另一套將邁向銷售高峰的遊戲。

新特色

《SIM CITY 3000 UNLIMITED》並不是《SIM CITY 3000》的資料片或是附加程式，而是一套可以獨立執行、加上了不少可以吸引模擬城市迷新特色的遊戲。雖然這款遊戲使用的仍是《SIM CITY 3000》的核心：相同的操作介面與繪圖引擎、和原來相類似的設定，但是它所加入的新特色，使它可以算是一個獨立的遊戲，而非只是資料片。這款遊戲與原來版本的差別在於它加入了一個加強版的建築師建築工具(Building Architect tool)、一個新的劇本製造器、氣候地形、亞洲與歐洲的建築風格、額外的著名地標與十三個新的劇本。



編輯器加強功能



《SIM CITY 3000 UNLIMITED》的建築師建築工具加強版除了原來的功能外，還應映玩家們的要求，增加了可以修改建築物附件的功能，根據官方說法，所謂的附件包含了雨篷、圓屋頂、旗杆、招牌等，它們可以被放置在建築物的周圍或是頂端，使得建築物比舊版本編輯器所創造的更具特色。

環境地形效果

當你載入《SIM CITY 3000 UNLIMITED》後，你可以從新的目錄上找到選項啟動兩個新增的特色。在螢幕左手邊的是五種氣候地形選擇按鈕。從《SIM CITY 3000》所使用的綠地，到新增的秋天、雪地、沙漠和黃色平原地形景觀。選擇這五項中的任一項將會改變遊戲中的環境地形顏色符合所選擇的效果。舉例來說，在《SIM CITY 3000 UNLIMITED》中選擇沙漠地形會使你的城市位於不毛的乾地上，而選擇雪地將會把你的城市放到冰原的中央。這些新的環境並不會真的產生任何氣候影響像是下雨或下雪；它們只是使得這個遊戲更生動、更有美感。



建築風格

第二個選項可以讓你選擇、改變城市的建築風格。《SIM CITY 3000》使用的是以北美風格為主的房子、建築與市中心等各項景觀。但是在《UNLIMITED》中，你多了兩種布景可以選擇：亞洲與歐洲的建築風格。和地形特色一樣，這兩種建築風格只是增加了遊戲的美感，並不會對設定造成任何影響。舉例來說，一個標準的小型亞洲建築風格住宅區所耗用的水電量與同樣大小的歐洲或是北美建築風格住宅區是一樣的。因為這兩項新增特色的關係，使得建築物的總數從原來的489個暴增到近兩倍的839個。此外，地標的數量也從原先的74個增加到接近100個。你將會發現這兩個新增的特色最吸引人的一點就是你可以在遊戲中任何時間任意改變地形與建築風格。例如你在設計一個位於寒帶地區的亞洲城市中途，發現一個處在秋天蓋滿紅色屋頂歐式建築風格的城市才是你真正想要的，你可以立刻切換成你所想要的樣子。



自訂劇本功能

然而，《SIM CITY 3000 UNLIMITED》最大的特色之一就是劇本創造程式的介紹。《SIM CITY 2000》迷應該還記得《SIM CITY 2000》是和一些有特定目標的劇本一起推出的，例如自1906年的舊金山大地震中重建城市等等。《UNLIMITED》提供了創造與自訂劇本的功能，你可以將這些自己做的劇本與朋友交換，或是上載到Maxis的網頁與其他玩家分享。這個劇本創造程式是非常強力的，它提供的編輯功能與Maxis的程式發展人員所使用的編輯 程式相同。從新聞的提供、劇本的說明、目標的列表、勝利條件的設定、發生災難的頻繁程度等等，完全都在你的掌握之下。Maxis成功的將如此強力的工具與非常簡單， 易學易用的使用介面相結合，就算是第一次接觸模擬城市的玩家也可以輕鬆的製作屬於自己的劇本。







TEXT：IKI

Quake III：Team Arena

給你更大的自由度！

發行商	Activision
發售日	予定2000年
遊戲類型	SLG
系統需求	WIN95/98



最近，id Software及Activision透露，一款以團隊為主的《Quake III：Team Arena》(《雷神之鎚3》資料片)正在開發當中。『只有id才能以資料片的方式，將《Quake III》配合團隊模式提高到更高的境界。』Activision的副執行長Mitch Lasky是這麼說的。

遊戲特色

《Quake III：Team Arena》將提供團隊合作的模式，像是Harvester模式，玩家必須合作攻向地圖中心以取得一個骷髏，並且在地圖四周的碉堡火力攻擊下，安全地返回自己的碉堡。遊戲中將有破壞力加強以及速度提昇的寶物，一次可供一位隊員使用。新的武器將包括釘槍(就是一個裝有奇怪尖銳物體的散彈槍)，一個地雷發射器，以及鏈槍。遊戲中隊伍的標誌、皮膚、模型、以及頭顱等等都增加了自訂的自由度。





Speed Demons 2

極秘遊戲公開！

位在英國挪威的遊戲設計公司Promethean Designs，近日宣布了一個令人驚訝的消息：他將會在一個像Lionhead工作室的大藍盒小組(Big Blue Box Team)一樣的衛星發展計畫中，成立兩個新的工作室。這兩個工作室在過去六個月中一直沒有公開，因為他們正在完成他們各自的駕駛和格鬥遊戲計畫的基礎。這兩套遊戲的名字是：《Speed Demons 2》(台暫譯：《速度惡魔2》)和《Born-A-Fighter》(台暫譯：《戰士的誕生》)。而今次則集中介紹《Speed Demons 2》。



遊戲特色



Promethean瑞士工作室由一個七人小組組成。他們正忙著在2000年假期季節前，在PS、PC和DC上創造一套《Speed Demons》的3D續集。只要在試玩過後，相信大家也必須承認這是一套很有趣的競速遊戲。大家試想像在一條驚險的跑道上競速，沿途充滿了障礙物、斜坡和丘陵。遊戲的動作將可以讓你跳過對手並且在他面前丟下地雷！PS、PC、和DC的擁有者可以期盼這套遊戲的戰鬥、競速、動作。在玩過了目前PS版本的關卡後，知道遊戲已經有幾種各具特色的武器、完整的AI和豐富的圖形效果。來到了繁忙的E3季節，相信Promethean工作室已經開始協商已獲得資本的投資和出版伙伴的協助來使這兩個計畫能在2001年稍晚上市。



發行商	Activision
發售日	予定2001年
遊戲類型	SLG
系統需求	WIN95/98

UEFA 2001

Infogrames的足球場！



最近，本刊得到了來自於下一套Infogrames UEFA系列遊戲—《UEFA 2001》的遊戲畫面以及一些相關資訊。Infogrames已經宣佈，他們的最新一款模擬足球遊戲將會在2000年9月發佈，並且將同時被設計在個人電腦、DC、以及PS平台上面。由於得到了眾多UEFA的授權，遊戲將會擁有所有準確的球員名字、服裝、以及俱樂部名稱——包括Manchester United、Arsenal、Bayern Munich、以及其他許多歐洲最響亮的名稱。

遊戲特色



其中一項最有趣的特色，就是加入了球員的受傷變數。如果場上一名球員受了傷，它的表現將會開始衰退，而且在進行比賽時還會一拐一拐地走——這將可以為要不要加入混戰加入了一個全新的考量點。Infogrames同時也承諾將會提供精確的球場(40個球場)、146支球隊、分割畫面、以及互動式的群眾畫面。我們目前還沒有看到這款遊戲，但是我們有一些早期的遊戲畫面來提供各位預先欣賞。在有更新一步的消息出來之後，本刊將帶給各位更詳細的報導。





發行商	Infogrames
發售日	予定2000年9月
遊戲類型	SLG
系統需求	WIN95/98

TEXT：IKI

Icewind Dale
今期同你睇男又睇女！

發行商：Black Isle
發售日：予定2000年
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98



最近，我們收到一份關於《Icewind Dale》(台譯：《冰風之島》)的新資料，此套角色扮演遊戲是由Black Isle工作室製作，並且可能即以此名稱發行。眾所週知的，在R.A Salvatore筆下所述的此地，會在《Icewind Dale》3部曲的小説中如此有名，是因為傳奇流浪者Drizzt Dourden第一次出現就是在此地，雖然Drizzt不會出現在此遊戲中，然而在《Icewind Dale》中玩家將能跟更多其他的角色交遊、相遇、甚至戰鬥。

女性角色篇

遊戲的賣點著重於複雜多樣的環境，從雪地平原到蒸氣瀰漫的火山區，甚至於地底城深處。一群的怪獸將會讓玩家體會何謂最猛烈的攻擊，這些怪獸包含霜巨人、蜥蜴、甚至雪人。玩家可以從圖片得到更多關於此遊戲的訊息，玩家也可以看今天關於《Icewind Dale》的兩篇文章中的人物肖像，第一篇將揭露遊戲中9名女性角色的肖像，包含女術士、戰士、甚至女詩人。



男性角色篇



現在就請各位來看遊戲中的男性角色。角色中包含了一名半裸體的野蠻人、矮人族戰士、神秘的魔術師、令人生畏的武士、以及更多特別的人物，例如戰士、勇士、流浪者、聖職人員、吟遊詩人、流氓、魔法師、僧侶、上級魔法師....種種類型的角色。玩家可選擇當精靈、矮人、地精、人類、半精靈。玩家在遊戲一開始就能將隊員全部整合起來，而不是創造一個單一角色然後再去徵召各類的NPC進入隊伍。



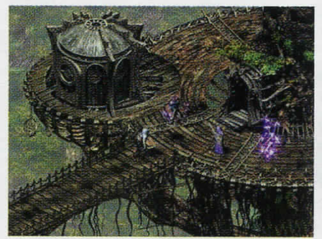
Arcanum
繼《Fallout》後又一力作！

發行商：Sierra
發售日：予定2000年9月
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98



最近，Sierra公開了Troika正在開發的RPG遊戲《Arcanum》。這款遊戲是設定在一個幻想世界，但是卻因為一場工業革命，使得魔法與科技走向兩個水火不容的極端。遊戲充滿了19世紀維多利亞時代的城市風格，並且有許許多多的人物角色出現在遊戲中，他們在魔法與科技上都各有擅長。

遊戲特色



Troika是由兩年前，《Fullout》(台譯：《異塵餘生》)，這款1997年最佳RPG遊戲的製作小組人員所組成的。就像《Fullout》一樣，《Arcanum》也有著優良創新的設計以及故事導向的遊戲型態。您可以選擇角色的種族，而這些種族都是相當典型的幻想遊戲中的種族(如人類、精靈、侏儒、獸人等等)，並採用令人相當熟悉的屬性種類——四種屬於肉體的屬性，另外四種則是精神方面的屬性。該設計小組故意不使用以等級為基礎的角色系統，改採藉由提升基本戰技、偷竊能力、社交能力、科技技能，來增強您的角色各項能力的方式。

技術與魔法

遊戲中的技術與魔法差別非常大，這代表著角色只能精通其中一種，想要從精通魔法換成技術或是從技術換成魔法是一件相當困難的事，再加上遊戲中有多達80種的法術以及大約50種的科技，想要兩者都精通幾乎是不可能的。遊戲中增進技術的構想相當特別，是要讓玩家的角色持續地利用旅途中所找到的物品來製造複雜的裝置。即使是一個相當老練的角色也只可能專精某幾個技能而已。玩者也須注意到角色所攜帶的物品，一個強大的科技產品可能會使魔法失效，而一樣內含法術的物品也可以讓槍砲射偏。



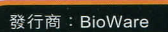
角色的自由度

角色的自由性也是Troika所宣稱的重點，《Arcanum》提供了許多支線任務以及多個結局，藉由這些可以讓玩家融入遊戲中，並做出自己想要的決定。而且您的角色絕對不會寂寞，共有多達280種各類的怪物以及300個非玩家角色充斥在《Arcanum》中。《Arcanum》目前預計的推出時間是訂在9月。



TEXT：IKI

Baldur's Gate II



又有新料！

發行商：BioWare
發售日：予定2000年秋季
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98



在1998年底，BioWare的角色扮演遊戲《Baldur's Gate》(台譯：《柏德之門》)，獲得了極大的勝利。這是一個設定在《Advanced Dungeons & Dragons》世界中的角色扮演遊戲。然而，儘管這個遊戲幾乎收到了一致的喝采，《Baldur's Gate II》的研發人員並沒有因為他們所獲得的榮耀而有所鬆懈，這款極度賣座遊戲的續集，將會擁有許多相較於原來版本明顯加強的特色。



角色的職業

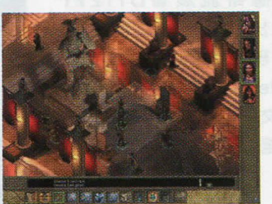


《Baldur's Gate II》將可以讓玩者載入自己在原本遊戲、或是它的資料片《Tales of the Sword Coast》(台譯：《劍灣傳奇》)中的角色。玩者也將可以從遊戲的最初創造一個新的角色，而同時，玩者的角色將會由在原先的《Baldur's Gate》裡頭所限制的經驗值開始累積：玩者將會依據自己的職業而從第七或第八級開始。除了在先的遊戲中擁有的許多角色職業可供選擇之外，《Baldur's Gate II》同時也將會支援許多不同的延伸配件，這將可以使玩者從次要技能中選擇自己的專長，而擁有不同的優缺點。所以除了當一名戰士之外，玩者也可以當一名狂暴戰士(berserker)或kensai。這個遊戲將會擁有經驗值最高2,950,000點的限制，這相等於直到遊戲結束之前，玩者將可以提升到等級十幾級到二十出頭之間，這是由玩者的職業來判斷的。









遊戲畫面



《Baldur's Gate II》將會在預設解析度800 x 600之下進行遊戲，但同時也可以讓玩者調整到更高的解析度。遊戲設計師正為遊戲加入一個難度調整器，這將會影響到戰鬥的難度。除此之外，在遊戲的簡易設定方面，一旦您提升了一個等級，遊戲將會自動為玩者注滿全部的生命力，而且當您嘗試抄寫捲軸時，成功率將會變高的。玩者的角色的步行速度將會比《Baldur's Gate》大約快30%，但將不會有跑步的功能。《Baldur's Gate II》同時也將會包含極大數量的一些支線謎題，這部分將會是由遊戲的支線故事、或是特定的角色職業來決定。

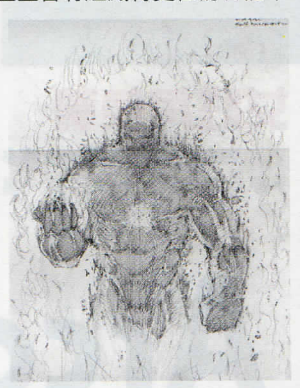




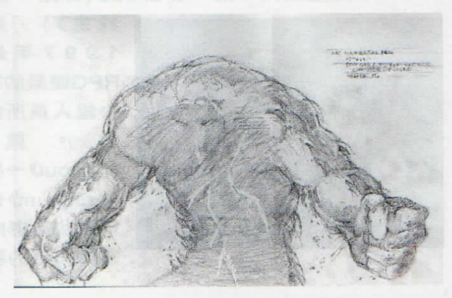
其它特色

遊戲包含了大量、到處遊走的怪物，有一些怪物將會在Interplay即將推出的《Icewind Dale》(台譯：《冰風之島》)中出現，但大部分的怪物都是原創的。《Baldur's Gate II》將會使它的特效支援所有市面上受到歡迎的3D加速卡，這些效果即使在未經加速的模式之下看起來也相當的不錯。這個遊戲將會有一個更嚴謹而交織的故事，並且會有組織得更佳的日記本來幫助玩者記憶行動，但整體來說，它將會比原先的遊戲大許多。《Baldur's Gate II》預計將會在今年秋天推出。









TEXT：IKI

Apsaras

光榮On-line RPG！

發行商：光榮
發售日：予定2000年秋季
遊戲類型：SLG
系統需求：WIN95/98

光榮在4月27日舉行網路RPG《Apsaras》的發表會。《Apsaras》是以東方幻想世界『謝雷斯迪亞』為舞台的即時網路RPG，擁有兩個藍色與紅色的月亮，及由五匹神聖的神龍所統治的『謝雷斯迪亞』，在此世界的人們皆可以透過「龍之力」，來使用叫做「龍術」的魔法。





角色

《Apsaras》的玩家可以扮演劍士、盜賊、龍術師及龍神官等四種角色，進入由5～8關所構成的洞窟中冒險，打倒頭目角色後便完成此一任務。在洞窟中可以獲得修得重要寶物及技能技能的『極意書』，並且可以留著不用直到下一任務中來使用。

網路連線

《Apsaras》網路連線時最多可以組成8人的隊伍，同時系統會依隊伍的人數分配隊伍生命值(PL)，有了PL便可以使隊伍中死亡的角色復活。當隊伍完成任務後，依照殘留PL的多寡，系統會自動給予應得的貴重物品，因此好好保護伙伴進行遊戲，完成任務是這遊戲最重要的精神之一。系統設定玩家角色和怪物有地水火風空等不同的屬性，各有相生相剋的特性。同時此世界也存在以劍攻擊無效的魔物，因此團隊的協同合作是很重要的。

遊戲畫面

此外，在聊天室中玩家可以自由的交談、留下訊息或是與他人進行物品的交換等，有趣的功能等著玩家來利用。遊戲畫面中的雲霧場景或是咒法施放的半透明效果，是以Alphablending的技術來做成。角色設定是由末彌純所描繪出的幻想角色。音樂也是使用具有東方特有的樂器，來表現東方的神秘色彩。《Apsaras》預定發售日為2000年秋天，預定價格為8800日圓，網路連線的手續費將朝免費的方向計畫中。預計將可在日本國內賣出10萬套、國外20萬套，總計30萬套的軟體。



TEXT：IKI

D+VINE【LUV】

探求古代遺跡的RPG！

發行商：ABOGADO POWERS
發售日：發售中
遊戲類型：ARPG／18禁
系統需求：WIN95/98

觀乎近期的日本PC遊戲，似乎清一色是RPG遊戲的天下。無他，自ZONE的《紅蓮》、FALCOM的《英雄傳説V》等得到一眾玩家的支持後，市面上便有很多RPG遊戲，甚至有如雨後春筍般推出。至於以下的遊戲《D+VINE【LUV】》更是近年難得一見的ARPG作品，雖然此作並非是出於名廠的「品牌」，但以「舊世界的遺產」作為遊戲主題，令到遊戲的吸引力大大增加。





故事

許久以前，曾用強大魔法支配人類的精靈們，隨著時間的流逝，現在僅存下微弱的攻擊魔法及回復魔法，人類亦得到短暫的和平及自由····以上便是所謂「古文明」的傳説。時至今日，世上有不少人相信「古文明」的「遺產」仍存在著。本作的主角也是一名「古文明」愛好者，在冒險途中從一名瀕死的冒險者手上取得能打開遺跡禁地的徽章；而在遺跡內主角找到一名被水晶包著的少女，到底這名失憶少女與遺跡的「遺產」有甚麼關係？看來主角只有在冒險途中找得答案了····



遊戲特色

本作在地下迷宮中所提供的激烈戰鬥是《D+VINE【LUV】》的最大魅力之一，更重要的是，遊戲的流暢度極高，甚至有15、16人同時出現於同一畫面時也不會有「拖」的情況。此外，遊戲中的女孩達30名以上，無論在冒險者工會、雜貨店、宿屋、酒場、錬金術店、診所····甚至遊戲中的任何地方也可尋覓得她們的芳蹤。







Text by Solid Snake

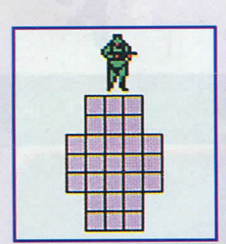


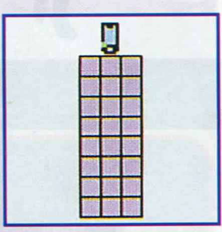
作戰展開前留意事項

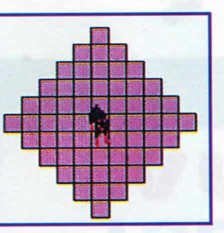
雖然遊戲是以PS版本《Metal Gear Solid》為系統基礎，不過不少地方是遷就Game Boy畫面表現能力而作出了修改，以下是其中一些其他版本有別的地方。

1.敵人視線

有玩《Metal Gear Solid》的朋友，相信都知道不論是一般敵人，或是監視攝影機，都是有一定範圍的視野的。當中以兵士的視野最短，只有3個人的距離，所以就算與敵人站於同一直線上，夠遠的話也會看不見Snake的。


兵士的視野


監視攝影機的視野


軍犬的視野

軍犬本身的視野其實很弱，不過憑著嗅覺其監視範圍變得很大。

2.監視攝影機

在現實中或者以往的《Metal Gear》裡，監視攝影機都是有其死角所在的（攝影機正下方），不過《Metal Gear GB》卻消除了這一點，所以面對攝影機，只能以掩護物，或者chaff grenade等東西應付好了。

3.紙箱

以往的版本中，紙箱是可以用作騙倒敵人之用，不過在這裡只能瞞過監視攝影機，敵兵看見紙箱只會做一件事——響警報！

4.閃光彈

在《Metal Gear Solid》裡，閃光彈一般只會把敵人弄暈，不過這一次卻會觸動警報，小心！

成為一級特務注意事項

以下會介紹一些在整個遊戲中都十分有用的技巧。



1.不花時間地使用無線電

雖然作第一次無線電通訊時，大佐等人會說出自己的通訊頻道，不過大家並不需要記下來，因為只要跟那人物通訊過，其頻道便會自動記下，在無線電畫面中按十字鈕的下便會見到，選擇後按A鈕便成。

2.斜向移動

Game Boy的十字鈕其實不太適用於八方向輸入，不過只要善用八方向的話，不論是一般行動或者一些特殊動作（例如貼牆移動）都能夠輕易使出，方便作戰。

3.只要必備品

基本上遊戲是盡量避免戰鬥的，所以不少消耗型道具（如彈藥）都是需要時才去取，每一版都是取得主要的道具及武器便足夠，以節省時間。

4.道具欄長開

雖然打開選擇欄時遊戲會停下來，不過總不想經常按鈕換道具吧！所以筆者建議一般情況下，都是持著ID card行動，方便行動之餘，也可減少被發現的機會。

5.立體概念

雖然遊戲是平面的地圖，然而地圖本身是有立體的概念，例如辦公桌下可以伏下爬進去的...善用這些地形避開敵人耳目吧！

6.了解眼前形勢

很多時單從雷達是看不清附近環境的，還要避開敵方耳目，這裡教大家一個頗有效的方法，就是貼牆時（按緊向牆的十字鈕）按B鈕，Snake便會望向後方，那時便可看清環境作出相應的行動了。

7.耳筒！

有不少地方是需要聽聲的，當中有些更是要注意有否發出不必要的聲音，所以最好帶耳筒聽清楚。

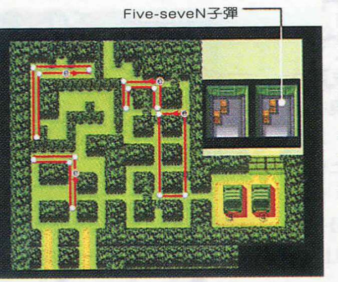
故事攻略

Prologue

由於開發中的新型核搭載二足步行戰車「Metal Gear Gander」，於南美進行演習時，被稱為真杜拉解放戰線（Gindra Liberation Front，簡稱Gilif）的軍事組織所盜，連負責的開發人員也被擄去。而趕往這個中非小國營救的Delta Force隊員全告失蹤，於是軍部唯有找來已退役的前Fox Hound指揮官Roy Campbell，計劃潛入敵方的武裝要塞破壞Metal Gear及救出人質，而能夠勝任此任務的，就只有7年前成功潛入這個原稱為「Outer Heaven」的地方，破壞Metal Gear的前Fox Hound工作員——被稱為「傳說之英雄」的Solid Snake……

Stage 1 到達 目標時間：2分鐘以下

乘坐的運輸機來到了ガルエード以南的上空，與大佐通訊過後，便利用降傘空降到距離要塞3公里的地方。當確認降傘已卸下及沒有敵兵發現之後，便與大佐再次聯絡，這一段任務是接近要塞，而同時負責雷達及通訊的中國女孩美鈴則講解如何使用雷達。完成了通訊後，便開始向要塞進發，由於身上沒有任何武器，因此第一件要做的便是找來一些武器防身，避開了敵兵的監視後，在草叢中找到一柄









Five-seveN手槍（ファイブセブン），防身還算不錯，跟著繼續前進，到達一片草地，那裡生滿了蘆葦，由於穿過時會發出聲響，所以最好伏下爬過去，或者一邊避開敵兵視線，一面繞過蘆葦前進。隨後來到了一條石橋前，那裡拾得一份軍糧（レーション），然而橋上有士兵把守，於是便由橋下的泥沼前進，雖然潛入泥沼可避開視線，但只要貼著右面的草叢前進，敵兵便不會發覺，過了泥沼後便看到了這個7年前來過的鬼地方……

很奇怪，沿途發現敵兵的監視十分鬆散，而從上校那裡得知，之前來進行拯救行動的Delta Force，好像已全軍覆沒的樣子，據說他們找來了一些很強的傭兵，而Delta Force就是栽在他們的手上……

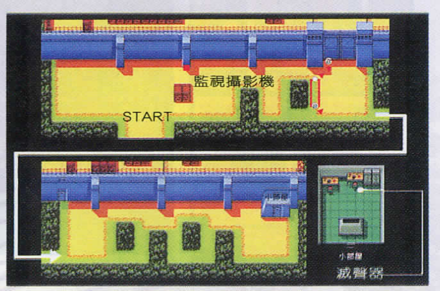




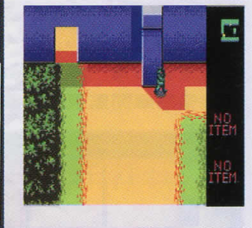
item
Five-seveN手槍
軍糧
Five-seveN子彈

Stage 2 潛入 目標時間：4分鐘以下

到達了要塞外圍，然而重門深鎖，唯有找出其他入口潛入。避開了監視攝影機及兩名士兵後，來到一片空地，那時一名士兵從裡面開了門出來。本想第一時間進入看個究竟，不過見那士兵似是有目的前往那方向的，於是便跟隨過去，來到一個房間，聽到兩名士兵談話，原來是交更的時候。交更之後，剛才進來的士兵睡著了，因此便查看一下房間，找到了Five-seveN手槍的滅聲器（サプレッサー）。之後便從那打開了的門進入要塞。



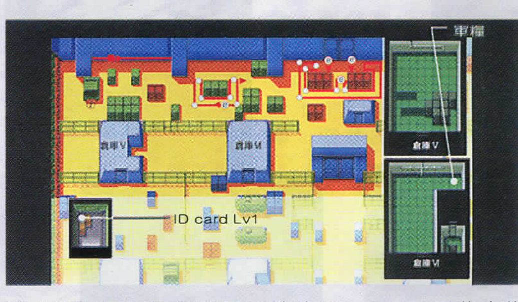


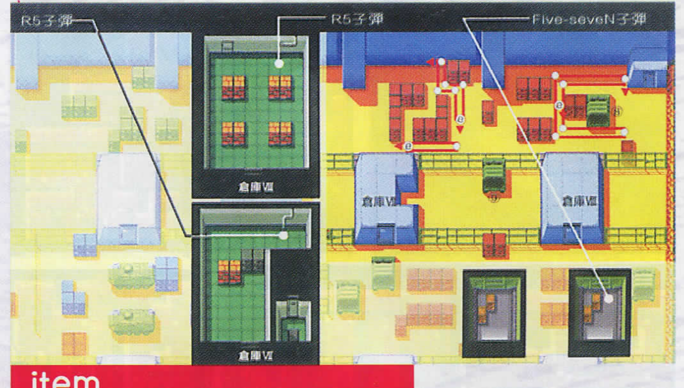


進入後，由於整個地方被鐵絲網圍著，加上到處都堆滿了貨物，以此為掩護前進便可。當繞道到達大閘後面的時候，無線電突然響起，是個女的。她叫姬絲．珍納（Chris Jenners），是Delta Force的一員，亦是從她口中確認其他隊員已全數陣亡，都是死於稱為Black Chambers的傭兵團手上，尤以稱為Viper的首領最強。雖然如此，不過亦得知Black Chambers四人身處要塞之內，既然知道對方的底蘊，本想命令她盡快離開，但她堅持留下，算是令其他隊員的死沒有白費吧。只好接受上校的建議，由她提供現地情報，另外她亦提供了潛入要塞的途徑——地下排水道。



根據情報，東面有通往地下排水道的建築物，但查看後發現要進入那裡是需要打開電子鎖的ID card，因此先找來開門用的ID Card，結果在地圖西北方的一輛軍車內找到了ID Card Lv1，之後便利用它打開閘門到達位於東南方的建築物內，在那裡見到通往地下排水道的路。

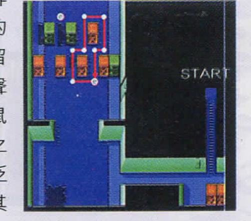




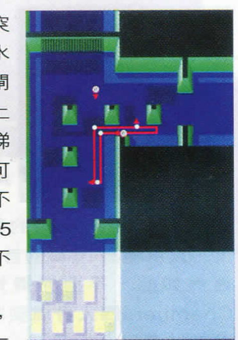
item
ID Card Lv1
Five-seveN手槍（之前取得不出現）
軍糧
Five-seveN子彈
R5子彈
滅聲器

Stage 3 地下排水道 目標時間：11分鐘以下

進入了地下排水道之後，接下來的任務，便是找出姬絲的所在地與她會合。此時與她通訊得知，她已假扮成敵兵混入當中，特徵是帶著紅色帽子，留有金色長髮。基本上地下排水道是一條路直線的，所以只要留意士兵的行動便不難離開他們的視線前進。不過要留意的是路上積水的地方，踏上去會發出聲音，要爬過去或者索性繞過。途中發現老鼠向這邊跑來，看來有些不尋常，一直前進之後聽到兩名士兵的談話，原來附近河流泛濫，要塞將會排洪，並會撤退所有士兵，其

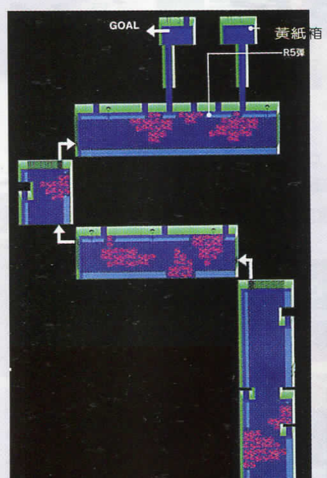


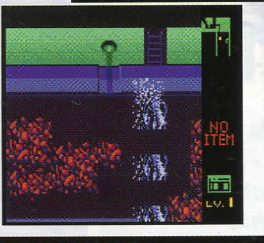
後該兩名士兵亦離開了水道。繼續前進時，突然聽到遠方隆隆巨響，一陣洪水衝過了排水閘。若不能避開洪水的話，便會被沖到排水閘受傷，因此一聽到洪水聲時，要立即爬上梯上避開，一面避開洪水一面前進，於途中的鐵梯找到了通往監視塔的路。而水道盡頭的鐵梯可找到黃色的紙箱(ダンボールY)，由於這裡不取的話可於Stage 5時取得，關係不大。

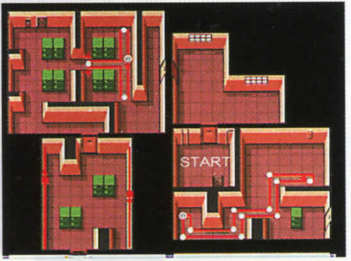


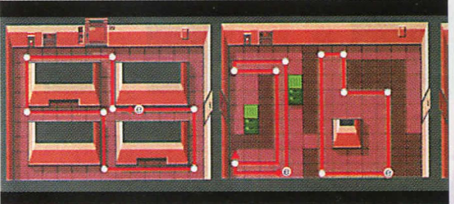
上到了監視塔，上校以無線電提示姬絲假扮成敵兵混入當中。沿路前進，會到達一個有鐵格子的房間，踏上鐵格子會發出聲響，唯

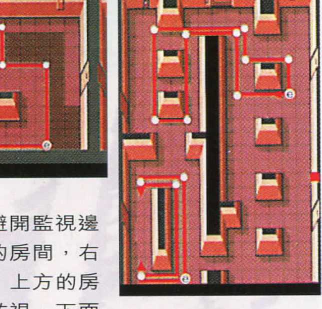


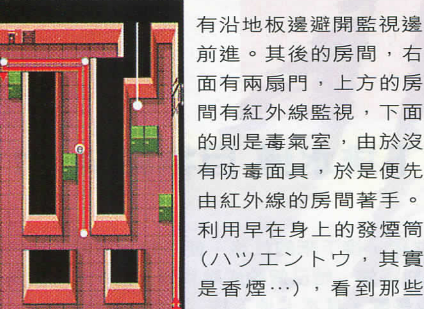








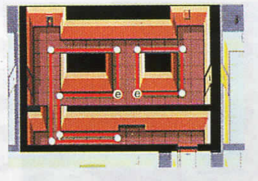




有沿地板邊避開監視邊前進。其後的房間，右面有兩扇門，上方的房間有紅外線監視，下面的則是毒氣室，由於沒有防毒面具，於是便先由紅外線的房間著手。利用早在身上的發煙筒(ハツエントウ，其實是香煙…)，看到那些

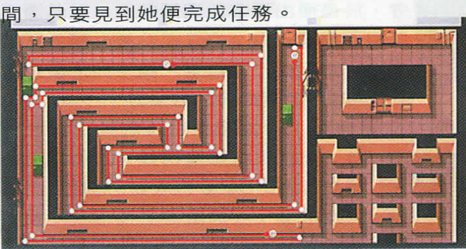


紅外線監視器是開動的，通過之後便在跟著的房間裡找到防毒面具(ガスマスク)。



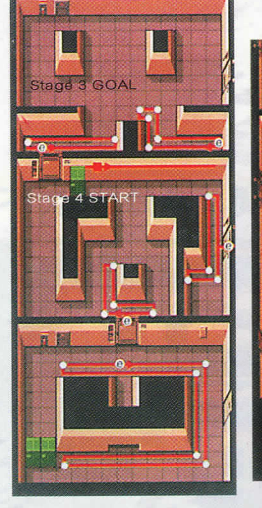
得到防毒面具之後便向毒氣室進發，裝上面具走到毒氣室的盡頭，便會在另一個房間得到Lv2的ID Card。再回到毒氣室，利用ID Card開門，便回到取面具的房間，打開取面具那位置的門，便會見到升降機，按動升降機前往2F。到了2F便從上方前進，繞過一個房間向下走，便會到一個螺旋狀通道的房間，除了鐵箱外還可以利用牆下的縫隙避開視線。先到房間左下角進入另一個房間取得R5自動步槍，之後便從螺旋通路房間的左面開門，進入有紅外視監視的房間，那裡的監視器有些是開閉式的，利用發煙筒沿那些開閉式監視器到房間上方的門，通過那門便到達姬絲身處的房間，只要見到她便完成任務。

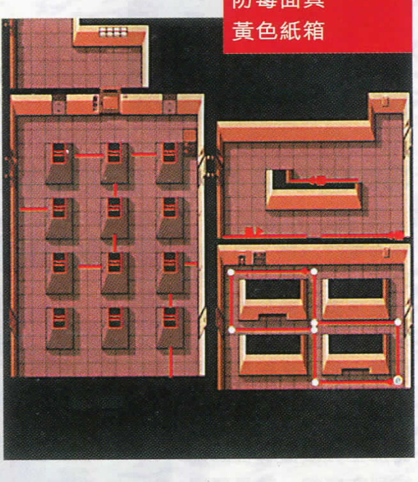






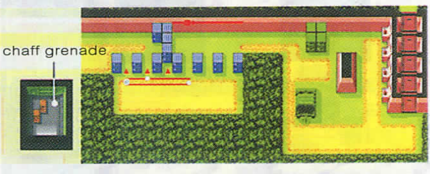
item
ID Card Lv2
軍糧
Five-seveN子彈
R5自動步槍
R5子彈
滅聲器(Stage 2取得的話不出現)
防毒面具
黃色紙箱

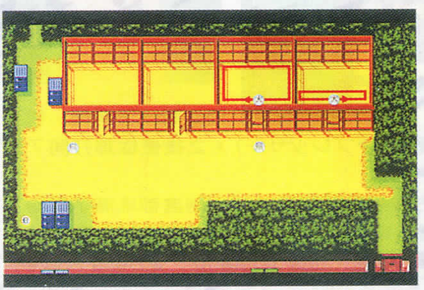




Stage 4 Hawk 目標時間：10分鐘以下

找到了姬絲之後，從她的口中得知了關於Metal Gear的一些情報，除了Metal Gear被奪之外，其開發者只餘下一人，是開發主管占姆．漢斯(James Harks)，囚禁於北方的軍營內。其後姬絲會帶路離開監視塔，基本上跟著她的行蹤前進便可，不過會遇上紅外線監視的房間，那裡要比較小心。而監視攝影機是裝有機槍的類型，雖不會響起警報，但會受傷。沒有紙箱的話，可先躲進牆後，當攝影機走過後便去拾取chaff grenade(チャフ・グレネード)，利用它干擾攝影機運作。





當離開了監視塔之外，姬絲會前往發電所調查，於是依上校指示前往軍營。避開監視後會看到一名士兵打開閘門北上，那閘門的特色是由3個按鈕控制5扇門（第4個是全關的按鈕），只要留意那三個按鈕控制那些門，便不難把它們全數打開（十次都失敗的話上校會以無線電教路）。跟著沿途會遇上軍用犬及會引起敵兵注意的雀鳥，由於軍用犬所監視的範圍要比士兵大，加上牠們行動迅速，所以前進時要十分留意牠們的行動。先往右面有軍車的方向前進，取得手榴彈（グレネード），打開了閘門之後回頭由左面的路前進，那邊軍犬的距離很近，小心行動。



入閘門取得手榴彈後，進入內部更會遇上Black Chambers的其中一人Slasher Hawk。由於他身處的地方高了一階，所以只有利用手榴彈才能攻擊到他。其攻擊方式有二，首先是以回力鏢攻擊，留意飛行的軌道便不難避開，當他所到一定的傷後，便會召來獵鷹加上兩個回力鏢攻擊，獵鷹會到處飛，留意其飛行路線避開便可。





item

- 軍糧
- Five-seveN子彈
- Chaff Grenade
- 手榴彈
- R5自動步槍
- （之前取得的話不出現）

開門方法

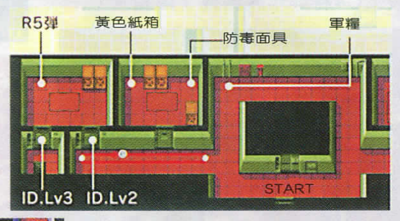
先確認那四個按鈕，一個是全部關上（稱之為w），一個是打開3扇門（稱之x），一個是開兩扇門（y），餘下的鈕會把關著的門向上移一個位（z）。

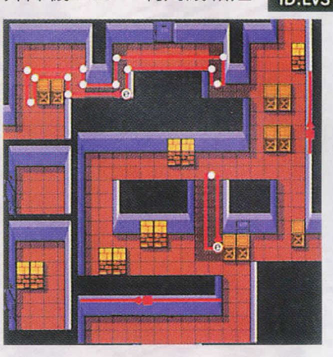


之後便先按x一次，跟著按y一次，此時認有兩扇鄰接的門關上，便可按z移動那兩扇門，直到到了y所開的那位置，便可按y打開門離開。（xy的次序可以倒轉的）

Stage 5 營救 目標時間：20分鐘以下

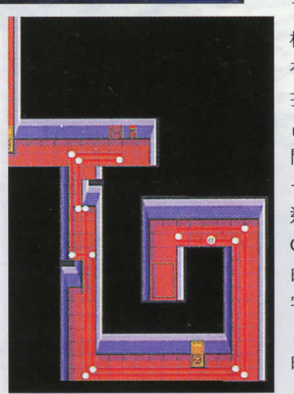
打倒了Slasher Hawk之後，便進入了北方的軍營。若之前沒有取得黃色紙箱的話，便先往左面的通道走，在第一個房間裡取得黃色紙箱。之後利用升降機上2F，利用紙箱進入運輸帶，到盡頭時便會跌到1F取得紅色紙箱（ダンボールR）。跟著經B1回到2F，以黃→黃→黃→黃→紅的次序到達一個小房間，帶上防毒面具到1F取得Lv3的ID card。離開房間再往2F，以黃→黃→黃→紅→黃→紅的次序到達一個房間，用Lv3 ID card打開進入，經運輸帶到1F取得藍色紙箱（ダンボールB）。取得藍色紙箱後便再次到2F，以黃→藍→黃→藍→黃的次序進入北面的倉庫，往右面運輸帶，以藍→紅的次序到1F取得熱能視鏡（サーマル・ゴーグル）。

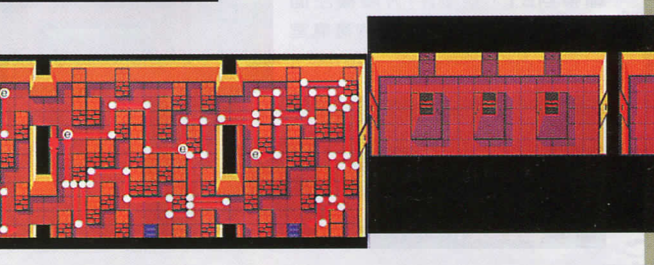




取得熱能視鏡之後，便回到2F北面的倉庫，進入右面的房間，由於房間是暗房，加上設有紅外線監視，所以裝上了熱能視鏡才可前進。另外觸動警報的話不會出現敵人，而是鎖上房間放毒氣，必死無疑的。過了房間便有樓梯到1F，在那裡終於找到囚禁著占姆的房間，想不到一個能夠製造Metal Gear這台惡魔的，竟是個二十歲不到的小子，不過他不太喜歡自己的名字，還是叫他的外號占美・巫師（Jimmy Wizard）好了。他說囚室東面的牆有點古怪，相信可以用炸彈炸開

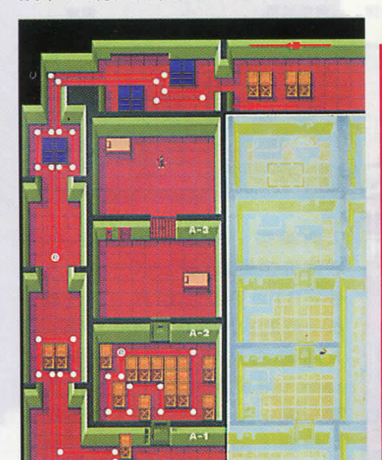






的。於是便開始找炸彈及那牆壁的位置，結果到囚室東面的那些房間裡找到塑膠炸彈(C4)，然而那牆壁不能直接到達。回頭上到2F，利用運輸帶回到之前取得熱能視鏡的房間，那裡左面的牆的確有點古怪(敲下去會有不同的聲音，是可炸牆壁的標記)，於是便設下C4將其炸開到達了囚室。

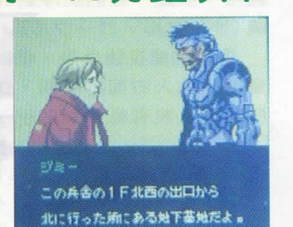


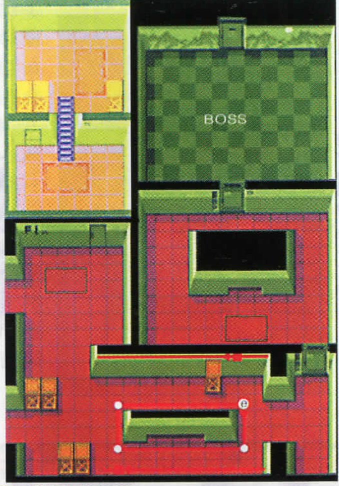


item
- 軍糧
- ID Card Lv3
- Five-seveN子彈
- Chaff Grenade
- 手榴彈
- R5子彈
- C4
- 滅聲器(之前沒取得時出現)
- 防毒面具(沒取得時出現)
- 黃色紙箱(沒取得時出現)
- 紅色紙箱
- 藍色紙箱
- Thermal Goggles
- Stun Grenade

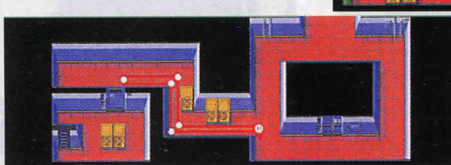
Stage 6 逃出 目標時間：10分鐘以下

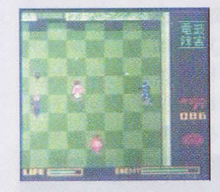
到達了占姆的囚室，不過帶占美離開前，還是要他提供一些Metal Gear的情報，Metal Gear正藏於北面的地下基地中，在軍營的西北部有出口離開，然而占美完成了Metal Gear的裝嵌之後便被囚禁於這裡，還未正式測試的。而Metal Gear因為作實彈演習(！)，確實是裝上了核彈，要開動Metal Gear發射軌道砲，是需要大量電力的，不過占美並不知道自己製造了一台惡魔般的機器。另外開發Metal Gear的原因是一個名為「Project Babel」的計劃，但他也不知詳情。得到了需要的情報，正準備帶這小子離開時，突然周圍一片漆黑！原來他們開動了Metal Gear，據占美說距離發射時間只有30分鐘，要盡快作出阻止！但首先要離開軍營，由於不能帶占美離開，於是便聯絡了姬絲來保護他離開。





漆黑一片的情況下，唯有戴上熱能視鏡前進，加上沒有電，不能使用升降機，於是便先利用運輸帶到B1，走到B1升降機左面的房間上1F，再前往1F的毒氣室上2F，沿途只要留心士兵，監視攝影機已經失效。到了2F後沿運輸帶回去北面的倉庫，而同時姬絲已帶了占美離開，在倉庫左面的運輸帶離開，往下直走便回到1F。到了1F後經樓梯到B1取得夜視鏡(ナイトヴィジョン・ゴーグル)，然後利用樓梯回到2F，經運輸帶走到監視器，從右方的運輸帶前進到1F，便能夠離開軍營，然而卻遇上了Black Cambers的另一員，擅長黑暗中作戰的Marionette Owl。

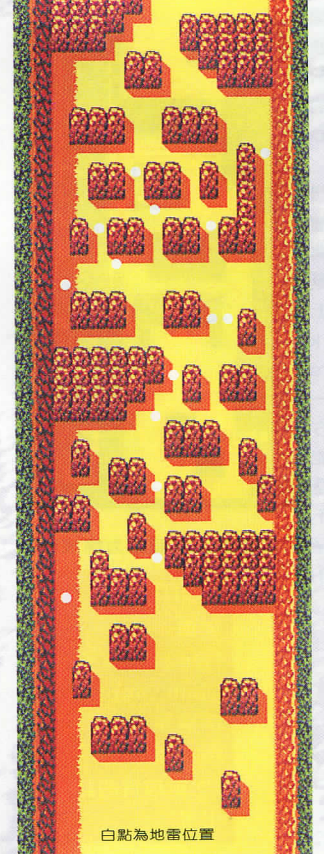


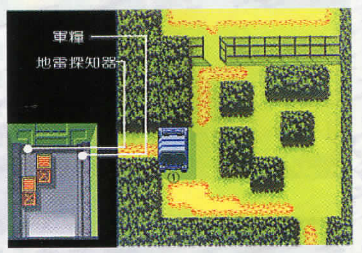


通常當時會戴上了夜視鏡行動，但Owl會發出夜光彈令畫面一片白，所以要改用熱能視鏡，待光散去時換回夜視鏡。基本上攻擊是來自他及兩個木偶飛出小刀，只要不斷移動或看準避開便成，另外若是hard或very hard的話，攻擊木偶反會為Owl療傷！因此無論怎樣都不宜攻擊木偶，看清位置，把子彈全射到Owl那裡吧！

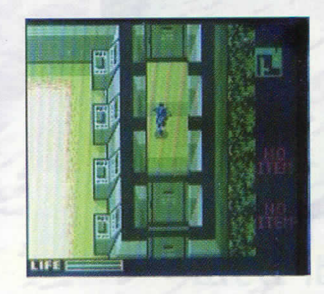
item
- 軍糧
- ID Card Lv3
- Five-seveN子彈
- Chaff Grenade
- 手榴彈
- R5子彈
- C4
- Stun Grenade
- Night Vision Goggles

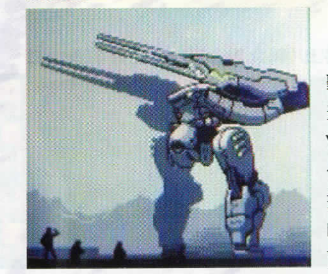
Stage 7 初敗 目標時間：90秒以下


白點為地雷位置



離開了軍營之後，第一時間便趕向北面的地下基地進發，那裡再遇上之前出現的閘門，但是一按之下，發現只有兩個按鈕控制閘門，根本不可能全部打開。於是走近閘門一看，發現全是自動門！忟！被耍了。過了閘門後，本來前往發電所的路，被一台軍車擋著，裡面有一部地雷探知器(ジライタンチ器)，取得後便北上，發現山路上什麼都沒有，心感不妙，於是裝上地雷探知器一看，發現佈了地雷，避開地雷只有繞路或者伏下爬過，爬過的同時會收集地雷。





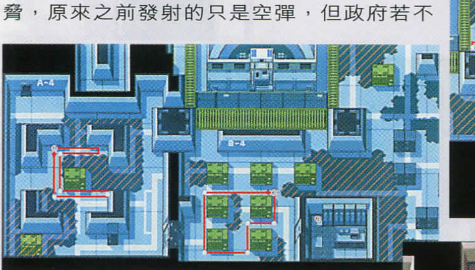
到了懸崖，正想繼續前進時，忽然聽到一陣直升機的聲音，一台戰鬥直升機飛來，是Viper！可惡，那傢伙偏偏這個時候來阻撓，與此同時，Metal Gear已到達地面，並發動了軌道砲

item
- 地雷探知器
- 地雷
- 軍糧

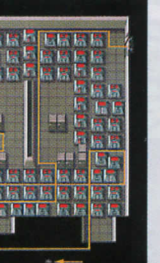
射出核彈！畜生！然而在Viper的阻撓下確是無計可施，加上他已指示山上的野砲準備攻擊，只好隨上校等人的勸告先行撤離。返回地雷陣的時候，最簡單的方法是以地雷探知器的位置為準，以沒有地雷的路離開。

Stage 8 入侵發電所 目標時間：15分鐘以下

由於未能直接破壞Metal Gear，阻止它再發射核彈的方法，就只有破壞提供電力的發電所。此時上校通知，將軍向政府發出要脅，原來之前發射的只是空彈，但政府若不



在3小時內撤走所有人員的話，真正的核彈便會發射到美國其中一個大城市！而根據上校所說，雖只是空彈，但已令中彈的美國中部出現一個大型隕石坑，若是真正核彈更是不可想像。而此時姬絲正想聯絡的時候，卻遇上敵襲，失去了音訊。

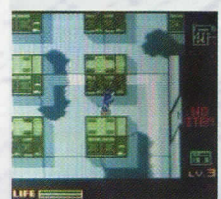


進入了發電所，先向上方前進，利用升降機到B1，到那裡發現這層出現積水的問題，而且不少是在機器附近所以漏電，踏上的話會被

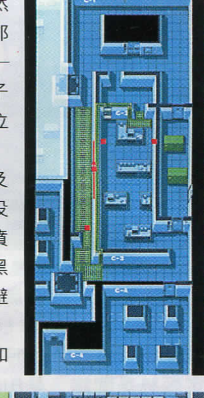




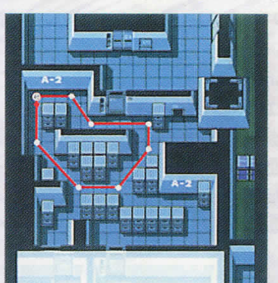
電暈一陣子。繞過積水及敵兵的監視到了最下方，小心那兩個陷阱到了通氣口，爬進去到另一個出口，繞過積水及士兵，到了一個小房間，取得ID card Lv4。原路回去乘升降機到2F，繞一圈避開攝影機進入一個佈滿電腦的房間，由於機器之間佈得很密，只能貼牆前進，而且只有一些較闊的地方作轉向用。參考地圖的路線到左下的門口出去，向右走到盡頭進入通氣口，爬到另一個出口，先進入房間取得C4及避彈衣(ボディアーマー)，然後原路回去，再在B-4那條路回到電腦房，穿過機器之間到房間左上方，出去取得遙控導彈(ニキータミサイル)，直出會見一個電流地板，此時姬絲會作出通訊，得知占美已落入敵人手中，她開始怪責自己，另外問得她發電所入面佈滿電流地板，利用遙控導彈破壞配電箱便可通過，走到電腦房避開敵兵後再乘升降機到1F。

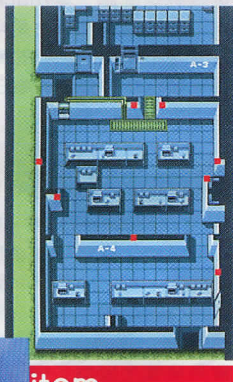


到了1F，先利用遙控導彈經電網擊毀配電箱(直接由配電箱上方進入，會被監視攝影機擊落)，之後便向下走到房間盡頭進入通氣口。先往下方的出口破壞配電箱，然後往上方的出口，避開敵兵到左下方的門，在那裡發射遙控導彈，繞過外面到房間內破壞配電箱。破壞電箱後便可進入房間內，到房間的右下方離開，然後向上前進便到了發電機上方的房間，不過在那裡遇上了第三個Black Chambers的成員——Pyro Bison。他說Black Cambers脫離作為影子的時候到了，他要把稱為傳說的擊倒，取代其位置！



Pyro的攻擊是其火焰發射器，有扇狀噴射及直線噴射，最有效的是在他噴火時走到射程外投出手榴彈。當他受到一定的傷後，便會向天空噴火，而腳下出現黑影時跑開便可避開。打倒他之後，從其口中得知Black Chambers一直以Fox-Hound為目標而戰的，然而一直沒法得到重視，從而對Fox-Hound的成員心存恨意。另外Black Chambers其實不只四人的，但他沒有透露第五人的身份，之後便引火自焚。此時CIA的情報員Brian開始質疑這次列為最高機密的行動，為何會被Gilif得知並作出相應行動，他認為當中必有間諜，眾人半信半疑之下發生了爭執，上校以任務為先遏止了爭執。



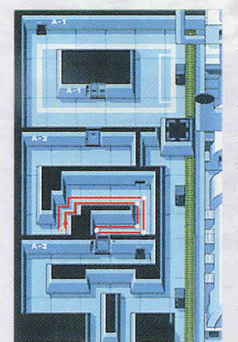


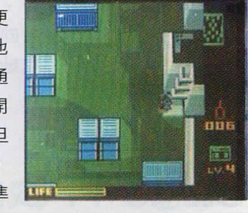


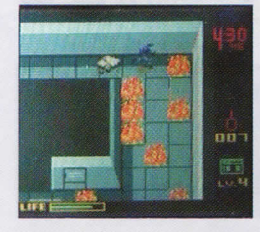
item
- ID card Lv4
- Five-seveN子彈
- Chaff Grenade
- 手榴彈
- R5自動步槍(之前沒取會出現)
- C4
- Nikita Missle
- Nikita Missle彈

Stage 9 炸毀發電所 目標時間：8分鐘以下

由於無法聯絡姬絲，間諜的事仍是個謎團。接下來的便是把發電所炸毀，先往左方的門出去到升降機往B1，然後經通風口避開中間的毒氣室，沿右面往上走便找到發電機，據上校的情報在發電機四周的結構柱是有缺口的，只要在那裡放置C4，再同時引爆便可。第一條柱在升降機旁(柱的位置不變，但缺口的位置是隨機的，要留意)。在升降機附近的那條柱裝上C4後，找另外三條柱裝上C4便成(位置可參考地圖)。裝好了炸彈通知上校，本來到離開發電所才引爆的，但此時美鈴收到訊號，Metal Gear正離開了地面，即是說他們已準備真正的核彈攻擊。由於時候無多，所以決定即時引爆，只要在時限內回到發電所的入口便成。







逃出發電所之後，此時從上校處收到消息，將軍再次向政府提出要求，他說即使炸毀發電所，Metal Gear也能發射核彈，而時限更因此被減至一小時，即是說要阻



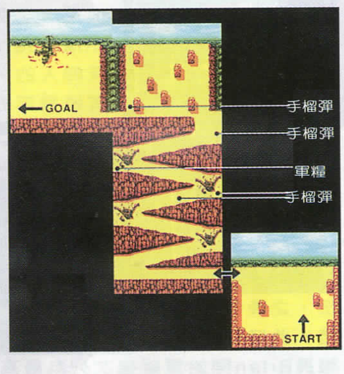
止就只有破壞Metal Gear。此時在發電所外遇到占美，他身旁有一具屍體，怎看也是個男的，占美說那是助他離開的Delta Force隊員史密夫少尉，之前姬絲不是說她是唯一生還的Delta Force嗎？那這具屍體又如何解釋？此時占美因為看見人死亡而十分害怕，感到要阻止殺戮，於是想說出破壞Metal Gear的方法，怎料扣著他的手錶爆炸，原來是個手錶炸彈，眾人只能眼巴巴看著這個胖小子被炸死！可惡，連一個小孩也不放過！

占美死後，大家都對有兩名Delta Force成員感到奇怪，此時Weasel及Brian一口咬定姬絲是間諜，是Black Chambers的第五人，與她接觸過的也是半信半疑，因為她實在有著不少謎團，而答案就只能從她身上找到。發電所被毀，美軍已乘亂派出F-22轟炸山上的野砲群開路。

item
C4
地雷探知器
(之前沒取會出現)

Stage 10 突破 目標時間：4分鐘以下

沿之前的山路前進，同樣是小心地雷陣，在野砲陣會取得大量手榴彈，到了山頂時再遇上戰鬥直升機的攻擊，但坐在裡面的不是Viper，而是……姬絲！怎可能會是這樣？但為了得知真相，先把直升機擊落再算。直升機的攻擊有機槍及飛彈，機槍可以利用現場的岩石擋開，而飛彈由於是直線進行，可看著其方向來避開，另外飛過上空時會投下炸彈，看著影子的位置便可避開。基本上當它發射飛彈時，或者機槍的攻擊減弱時，便走近投擲手榴彈攻擊，擲完的時候地圖會出現彈藥補充。





擊敗了直升機後，它會在附近墜毀，走近後發現那女的並非姬絲，是片段中站在將軍旁的女子。她叫蘇菲(Sophie)，是將軍的左右手，此時她以手槍指過來，想看看這個傳說如何不外如是，然而直升機的殘骸發生爆炸，形勢亦扭轉過來，槍口指著的是她。她說出了加入Gilif的經過，本來她是個混血兒，過著平常的生活，然而政府的腐敗令她失去了一切。為了報復，為了理想，她加入了Gilif，助將軍一臂之力，但她知道自己只是將軍手上的一只棋子，加上面對著死亡，她感到自己的無力。眼見她沒有威脅，殺她也只是花子彈而已，她問為何不殺，只回了一句沒子彈，信不信由你。而前往地下基地之前，她留下了真相的線索，姬絲仍然生存，在Viper的手上。

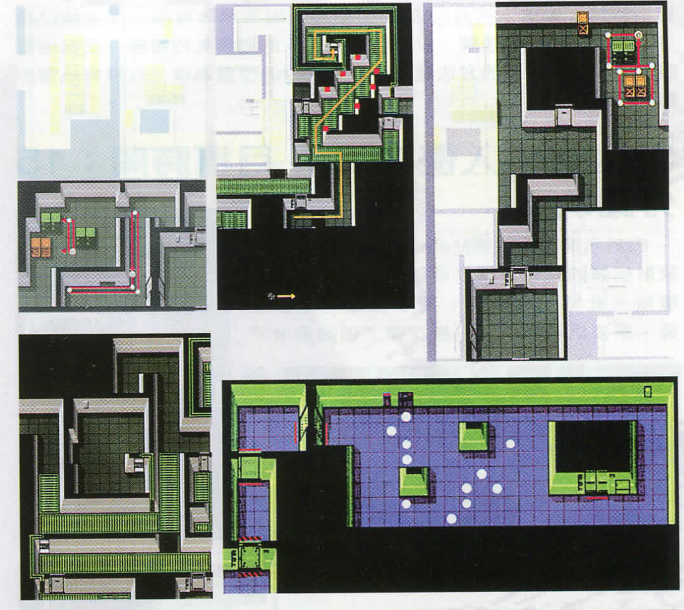


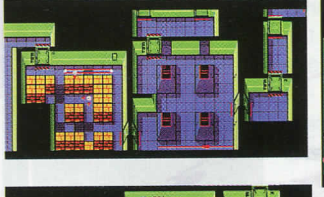
item
Nikita Missle彈
地雷
軍糧
手榴彈

Stage 11 找出Metal Gear所在 目標時間：15分鐘以下

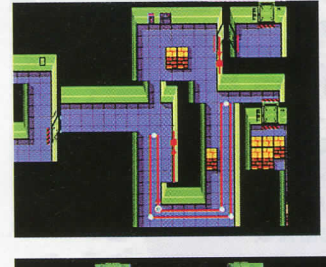
進入了地下基地，肯定一點的是Metal Gear是藏於地下深處的，由於這裡其實是七年前的「Outer Heaven」，即是說Metal Gear相信會在

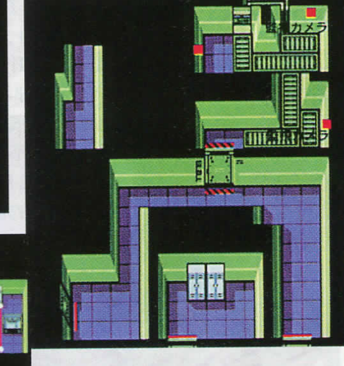




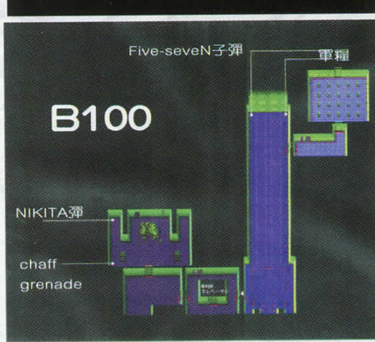








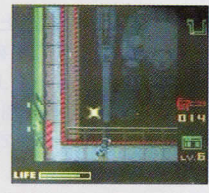
地下100層，那當然要找出升降機前往了。先打開上方的門，然後向左方走，經那些貨箱避過敵人的視線到B1，利用Nikita擊毀下方的配電箱，然後回到1F入口的左面房間。到了B1經電流地版到右方，發射Nikita到右上方的配電箱，由於中途佈滿了機槍，若以蛇行經過必定被擊落，先在下方調整位置，然後斜向一口氣到頂轉向配電箱。破壞了兩個配電箱，便回頭上1F，到右上方的樓梯到B1，經過兩扇門到上方的牆，那裡的牆可炸開(敲打便知)，進入那裡破壞配電箱及取得ID card Lv5，之後便回到1F，經B1下方的路前進，到達1F的升降機前往B50。



到了B50，目的是取得ID card Lv6前往更深層。首先要越過升降

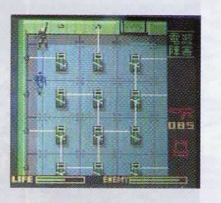
機外面的地雷陣，之後過了數層閘門便到達一個紅外線監視器的房間，還有一個監視攝影機，與之前同樣是毒氣室。戴上熱能視鏡觀察監視器，另外利用監視器擋過攝影機，到達左面的房間。房內兩名士兵，其中一名只會站著監視兩邊，留意他監視的方向不難避開，別忘了換回ID card。向上方前進直到另一所紅外線監視的房間，戴著熱能視鏡一直前進到之後的暗房，向上走炸開牆壁到左面的門，利用辦公桌避過士兵到暗房的上方，炸開右面兩道牆壁到門口，若用盡C4的話，便先往上取得C4再前進。從房間的下方再到暗房，炸掉左面的牆向下走再炸開牆便可離開暗房，那裡有一個佈了電流地板的房間，用Nikita破壞配電箱後便取得ID card Lv6。

取得ID card後先往右下方走，跟著進入左面的房間避開敵兵，然後經下方紅外線監視的房間到左面盡頭的升降機往B99。到了B99後取得軍糧，然後回去B98，取得B98的所有物品後，由右面的升降機再到B99，取得當中的物品後便往左面的獨立升降機到B100。到了B100，往左面調查的時候，竟發現了七年前留下的東西——第一台Metal Gear！想不到其殘骸一直存放於這裡，即是說這七年來Outer Heaven其實沒有改變過。





再往右方的通路走，到達了存放新型Metal Gear的儲存庫，此時地面一陣震動，得知Metal Gear剛離開了儲存庫。取了路盡頭的物品後便進入右面的房間，雖然仍未接近Metal Gear，但一個人已在這裡等待著——Black Arts Viper。這個Black Chambers的頭目，他說Black Chambers一直是Fox-Hound的影子，Fox-Hound要毀Metal Gear，而他們則是為CIA救Metal Gear！為了讓眾人揚名天下，因此要超越被稱為最強的Fox-Hound。此時他把在手中的姬絲帶出來，見她仍然生存，表示了謎題仍有機會解開。而Viper讓她出來的目的，是要她看看「傳說的英雄」的下場……

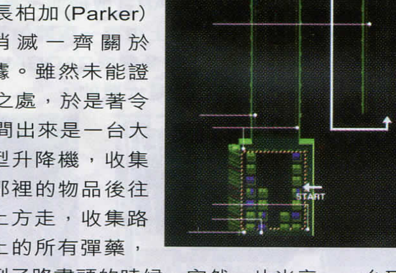


Viper的攻擊方式有二，一是在場中拉起爆炸索，另一個則是隨機出現於地板的炸彈。前者可以伏下爬過，後者則是出現的時候（地板會閃動）走開，Viper每次中鎗後會改變爆炸索位置，留意爆炸索的位置爬過，再找出Viper的位置攻擊，通常他會是在對角的位置出現，利用R5便成。

item
- ID card Lv5
- ID card Lv6
- 軍糧
- Five-seveN子彈
- Chaff Grenade
- 手榴彈
- R5自動步槍（之前沒取會出現）
- C4
- 地雷
- Nikita Missle（之前沒取會出現）
- Nikita Missle彈

Stage 12 破壞 Metal Gear 目標時間：6分鐘以下

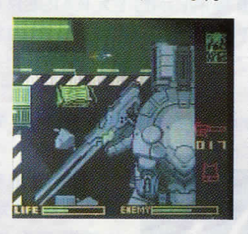
擊倒了Viper之後，他說要同歸盡，而引爆房間裡的炸彈，於是立即救出姬絲一同離開。而她的真正身份亦揭露了，其實她是陸軍參謀長柏加（Parker）派來，暗殺將軍及消滅一齊關於「Project Babel」的證據。雖然未能證實，但也沒有令人懷疑之處，於是著令她盡快逃離要塞。從房間出來是一台大型升降機，收集那裡的物品後往上方走，收集路上的所有彈藥，到了路盡頭的時候，突然一片光亮，一台巨物出現眼前，那正是這次行動的目標——Metal Gear Gander！而上面站著一個人影，是將軍！將軍說，一切都他掌握之中，包括Black Chambers，陸軍參謀長派姬絲來都是被他利用的。決勝負的時候終於來臨了，他開動了Metal Gear，向著這邊移動過來！







要阻止Metal Gear前進，自然是破壞其雙腳，本來以對付一台戰車來說，地雷是最適合不過的，不過對付Metal Gear這步行戰車，使用地雷確是有一定的困難，因此改用C4作戰。首先留意其雙腳的影，當影子停下時便設下C4，踏下時引爆便成，大約7至8個便會將其雙腳破壞。由於爆炸令眼前一片朦朧，眾人以為Metal Gear已被破壞，然而視野清晰之後，發現其上身仍能運作！

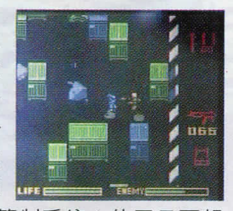


Metal Gear的上身，有三組地方可以作出攻擊，包括最頂部兩側的機鎗、頭頂的兩座砲台，以及背部的導彈倉。基本上利用手榴彈，集中於攻擊機鎗便成，較佳的做法是在機鎗的正前投擲，不只能截住機鎗的攻擊，也較易避開砲台的攻擊。而浮於半空的無人攻擊機WISP出現時，則利用chaff gernade令它們麻痺。另外留意場中的聲音，背部導彈倉發射時會響起巨大聲響，先走到下方的空地，把導彈引到下方，再向上走避開，此時亦可以用Nikita攻擊導彈庫。當Metal Gear受到一定的破壞後，這四種攻擊會全數停止，改由腰部的火焰發射器攻擊，一邊避開火焰，一邊向發射器投擲手榴彈，不消一會便可將Metal Gear擊毀！



將軍敗了，在死前他說出了Outer Heaven、Metal Gear、Gilif，以及「Project Babel」與美國的關係。Outer Heaven是美國政府暗中援助的要塞國家，作為傭兵的派遣公司，非正式地提供反美的軍事力量。而負責的竟是當時的DDCI。當年Big Boss如政府所料無法控制，因此美國將Outer Heaven推翻，為了掩飾而把當時的工作員稱為英雄。而其後兩者關係因為「Project Babel」而繼續，Outer Heaven成了現在的Gilif，負責人便是將軍本人，藉此讓非洲出現反美勢力，加上內戰，美國為首的維和部隊便有理由進駐。這種利用可控制的混亂，令冷戰後出現的混亂形勢得以持續，以保持美國處於世界警察地位的計劃，便是「Project Babel」，負責人正是陸軍參謀長。他把一切的證據放進了磁碟內，作為自保之用，這亦是姬絲任務的目標。最後留下了對一切理想的冷嘲，以及對蘇菲那份笑容的回憶，呼出了他最後一口氣。本以為一切任務已完成了，怎料此時一把聲音響起，竟是Viper！這傢伙還未死！

Stage 13 生死時速 目標時間：70 秒以下



Viper還未死，他說一切都是命運的安排，此時大佐通訊發現了Black Cambers的第五人，然而突然一片混亂，其後Brian出現，原來第五人正是他！Viper開動了Metal Gear的殘骸，說要發射核彈，破壞了的Metal Gear還可這樣做？原來這台Metal Gear不只是核搭載二足步行戰車，其實它可為地球上空七顆載有核彈的衛星作即時導航，兼作為核攻擊管制系統！他不只要報復，更要向命運宣戰！

升降機開動了，若給Metal Gear上到地面便完蛋了！距離升降機到地面只有90秒，而此時是無法與上校等人聯絡，然而對付Viper的方法並沒有變，他中鎗後仍會放出閃光彈逃走到另一邊，而接近他時會放出衝擊波攻擊過來。由於他的移動路線是固定的，觀看一兩次之後便會掌握到，可以更快地將他擊倒。



擊倒了Viper，亦阻止了Metal Gear發射核彈，作戰真正的完結了。Viper不服，但他也無法再戰了，而蘇菲決定留下來繼續將軍的遺志，此時姬絲駕駛一輛吉普車來到，同時大佐方面也扳平了，Brian被Weasel殺死，事件亦真正的結束。

BRAVESAGA2

PUSH START BUTTON

©サンライズ ©サンライズ・名古屋テレビ ©TAKARA Co.,LTD.2000

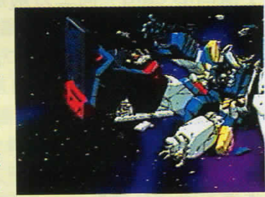
完全攻略（一）

開端





在宇宙的某處似乎正進行戰鬥，武裝合體火鳥號（武装ファイバード）被派至現場調查。火鳥號到達後除了發現這裡除了周圍也是被破壞的痕跡外，更找到身受重傷的KING EX KAISER（キングエクスカイサー），不過EX KAISER也不知道敵人的身份，而説完後它便被行凶者再度攻擊，相信已凶多吉少了。之後班根（バーンガーン）單人匹馬對付行凶者——加普（ガープ），但在加普的強大力量下「聖勇者」班根亦淪為一堆廢鐵，班根唯一做到的是拖延時間讓火鳥號、先鋒戰隊（ガディオン）及五型戰士（サンダーバロン）回地球。







至於在地球方面，在某處的公路上，一個名叫SHIZUMA（シズマ）的青年和其母親遇上交通意外。SHIZUMA雖然仍未死去，但加普和其上司哥迪斯（ゴーデス）出現，加普殺死SHIZUMA後哥迪斯將他身上的六種萬物的根源奪去各加在包括加普在內的六隻魔物，而SHIZUMA的身體則化成了「暗黑劍」的劍鞘。但哥迪斯並沒有將SHIZUMA的思念消滅，結果令SHIZUMA的母親千草有機會利用最後的力量令兒子復活。

序章　勇者王誕生

前作的敵人CROWN DARK被打敗後，世界雖然再次回復和平，但數月後又有新的敵人出現了。東京市上出現了一巨大機械人四處破壞，並向新宿的都廳進發。當GGG正忙於想辦法對付時，他們發現機械人後方有兩名小孩，於是GGG先派出再造人「凱」救出兩名小孩，之後凱更和一機械獅子GALEON融合成GAIGAR迎敵。

BATTLE 1

地點：新宿
自軍：GAIGAR（ガイガー）
敵軍：EI-02　HP：800　EP：100
勝利條件：擊倒敵人



由於是第一戰的關係，敵人只有一機，故此大可用作熟習遊戲的系統，除了向背後攻擊時受害者是不能反擊以外，在高處向低地的敵人攻擊會有較大的攻擊力。而新系統GUTS（ガッツ）計會在被擊中時提升，當GUTS計全滿除了可以使用每位角色也有不同用途的GUTS技外，GUTS計全滿時被打敗更會立刻回復約全部HP的四份之一復活過來。以上便是遊戲的系統。



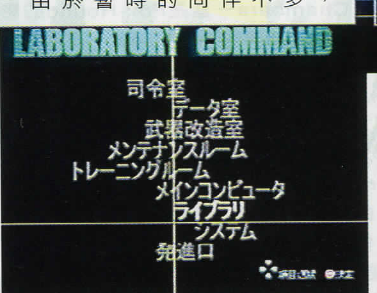
説回正題，這一版雙方的實力相差甚遠，玩者是難以取勝。無它的，因為GAIGAR當時仍未可合體成更強勁的GAOGAIGAR，處於劣勢是理所當然的事（事實上只要好好利用遊戲系統是可以用GAIGAR完成這一版）。故此當GAIGAR在GUTS計不是全滿時被擊倒便會進入EVENT，之後GAIGAR便會合體成GAOGAIGAR了。合體後兩者實力可説是同等。

戰鬥後凱本想將機械人的核心消滅，但這時護阻止，更以其特殊能力將核心淨化，使它變回人類，之後護便離開了。

萬事俱備的哥迪斯終於施法令地球產生異變，使之成為一個和地球相似面目全非但面目全非的「比路達奴（ベルターヌ）」。雖然他自己也知他的行動未完全成功，但相信他更想不到是不少勇者或和勇者有關的人在一陣光下消失。布尼亞（ブレア）知道哥迪斯魔法無效，於是亦有興趣參戰了。



由於暫時的同伴不多，INTERMISSION畫面中有不少指令是不能使用的。故此各位可以利用手上的CP在武器改造室稍為強化一下GAIGAR或GAOGAIGAR武器，之後當然是在MAIN COMPUTER（メインコンピュータ）SAVE了。



第一章　紅蓮之道

布尼亞果然言出必行，他已來到新宿準備開始破壞，但既然這裡是新宿，凱和GGG又怎會讓他胡作非為呢？

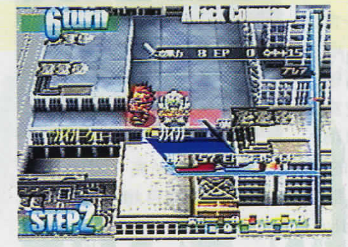
BATTLE 2

地點：新宿

PART 1

自軍：GAIGAR（ガイガー）
敵軍：布尼亞（ブレア）　HP：2000　EP：200
勝利條件：擊倒敵人

這一戰是有兩部份的。第一部份只有布尼亞一個對手，雖然他的HP有2000點之多，攻擊力亦不算低，但因舞台和上一版是一樣及對手只有一人故此要用GAIGAR打敗他並不是不可能（同樣利用GUTS系統的特點不斷復活），加上由這一版開始當GUTS計全滿便可選合體（移動後連按↑或↓找）指令變成GAOGAIGAR（若果GAIGAR強制出擊），合體後要取勝並不是太難的。





© サンライズ © サンライズ・名古屋テレビ © TAKARA Co.,LTD.2000

PART 2

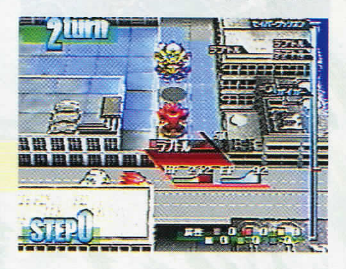
自軍：GAIGAR(ガイガー)、斯柏華利安(セイバーヴァリオン)
敵軍：拉布多魯(ラブトル)×4　　HP：330　　EP：100
勝利條件：敵全滅

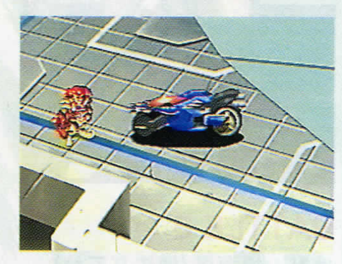
雖然在上一戰凱打敗了布尼亞，但事實上布尼亞根本未盡全力，





他喚出四隻魔物後便離去。這時曾在開端時出場的SHIZUMA出現，更喚出一部可變型的合體機械人斯柏華利安(セイバーヴァリオン)增援。這一戰的敵人雖然比較多，但是全部都是嘍囉，出兩、三招左右便幹掉一隻，故此不算很難。由於初加入斯柏華利安的只有1





LEVEL，故此對付／了結敵人最好全部交給它，而GAOGAIGAR(或GAIGAR)則應盡量避免了結敵人。戰鬥後SHIZUMA本欲找布尼亞算帳取回身體及力量，但是愛美及其戰艦很快便把他救走(擄走？)。之後愛美聯略麗雄博士，於是愛美便得到GGG方面的協助。

斯柏華利安是頗為不錯的機體，絕對要強化，此外亦不可以忘掉強化另外兩個型態啊！





BATTLE 3

地點：富士樹海

SHIZUMA在戰艦內的時候，愛美從華利安(ヴァリオン)中知道了不少重要情報。原來「比路達奴」是古代的地球，而今次的敵人「魔王巴魯杜(バルドー)」及其一族則是這星球的支配者，當時巴魯杜一族最後敵不過最期之劍的力量而被打出宇宙盡頭……

在富士樹海中，來到地球的火鳥號和先鋒戰隊，並在找尋愛美的戰艦。但它們再次遇上魔物，幸好愛美接到它們的通信後便立即趕去支援





自軍：斯柏華利安(セイバーヴァリオン)、武裝合體火鳥號(武裝ファイバード)、先鋒戰隊(ガディオン)、自選1機
敵軍：拉布多魯(ラブトル)×4 HP：330
EP：100
勝利條件：敵全滅



這是遊戲第一場可自由選擇部隊配置的版面，但由於同伴少加上斯柏華利安通常是強制出擊的故此自由度很低。說回正題，雖然對手全





屬炎系火鳥號對牠的攻擊不會有太大的效果，但要這種對付雜魚仍十分適合；先鋒戰隊攻擊力不足，但防禦力卻很高，而且更可回復其他同伴的HP(自己也可)，以上便是兩部新機的特色。這一場的地型和新宿不大相同，明顯有不少高地(包括樹林)，但也未算很不規則。各位可多點在高點上向地上的敵人攻擊。

戰鬥之後，大家可能會發覺五型戰士失了蹤，原來火鳥號等人逃





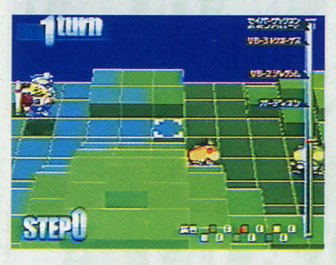
亡時解決了班根的加普再次出現截擊，五型戰士被光球轟飛相信凶多吉少，只剩下火鳥號和先鋒戰隊可以回來。愛美亦知從火鳥口中知道班、EX KAISER和宇宙警察機構等人遭到不幸。

至於在開端時開始消失在光中的瞬兵原來被偉大的意志「亞斯達露(アスタル)」救走了……

由這一版開始，之前INTERMISSION中不能進入的司令室和TRAINING ROOM(トレーニングルーム)終於可以進入了。前者是SHIZUMA會去司令室很有「禮貌」地問之後的目的地(真的一版比一版有禮貌)；後者則可進行一場不太像練習的戰鬥，因為敵人實力不弱，擊敗它們所得的經驗值頗高，而且裡面的版圖和敵人又會隨著遊戲進度改變，以這一戰儲經驗值升LEVEL是相當不錯的事。

另外由這一版開始在INTERMISSION選發進口後是會出現多於一個地點選擇，當中只有其中一個地點發生的戰鬥是屬MAIN SCENARIO(主線故事)，其他地點的會話EVENT或戰鬥(注意，DISC 1中大部份也是會話)也屬SUB SCENARIO(非主線故事)。SUB SCENNARIO的內容除了是原作的故事改編外，有些更是十分有趣的原創EVENT。由於版位有限，所有每個會話EVENT的大概內容和出現條件會留待日後才刊登(這是2CD GAME故此攻略不會太快完結的)，而戰鬥則會介紹。





SPECIAL BATTLE 1

出現條件：完成BATTLE 3至進入BATTLE 5前

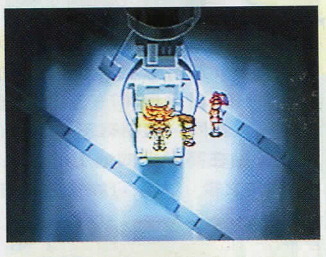
明顯是取材自TV版《勇者王》的SUB SCENARIO，當時凱在戰鬥後倒下，生命維持裝置更快將降至紅色區域，這令命相當擔心。GALEON返回基地時更連同護一同回來，對大河來説是研究一下護的機會。之後護來到凱處，護接觸了凱的右手上的G STONE後凱竟然復活過來，正好可以對付來襲的敵人了。





自軍：GAIGAR
敵軍：EI-04　HP：1500　EP：200
勝利條件：擊敗敵人

這一場戰鬥只能使用GAIGAR出戰，對手只有一機，所以對付方法和頭兩場戰鬥差別不大，同樣是不斷走到對手後方攻擊，對手攻擊則可防禦或反擊(儲GUTS計)，如果GUTS計走滿則可合體成GAOGAIGAR增強實力以增加勝望。總之是一場十分簡單的戰鬥。戰鬥之後，本來麗雄博士以為只要帶同那核心回來便可交給護淨化，但護之所以要到戰場是因為ZONDER(核心的真正名字)是會逃走的，結果當然被ZONDER逃掉了。







BATTLE 4

地點：清水市

四隻魔物來到清水市追殺勇者，眾人於是又要出擊。

PART 1

自軍：斯柏華利安(セイバーヴァリオン)、自選2機
敵軍：拉布多魯(ラブトル)×4　HP：350　EP：100
布尼亞(ブレア)　HP：2000　EP：200
勝利條件：敵全滅

有打「SPECIAL BATTLE 1」相信會較輕鬆，因為戰鬥版圖是一樣的，而對手只是四隻嘍囉，可用提升新同伴LEVEL。





PART 2

自軍：斯柏華利安(セイバーヴァリオン)、自選3機、影丸(シャドウ丸)
敵軍：拉布多魯(ラブトル)×5　HP：350　EP：100
布尼亞(ブレア)　HP：2000　EP：200
勝利條件：敵全滅

第二部份雖然不算太難，但由於要和屈拗嘍囉戰鬥所以應量準備較強的機體，如果想在收到更大效果便要使用水系的機體或武器攻擊。另外在這一版中勇太和影丸(シャドウ丸)終於歸隊，由於和主隊伍相隔甚遠加上HP較低，故此最好在和主隊伍相遇前以對付嘍囉為主。







BATTLE 5

地點：填海區(埋め立て地)

由於之前戰鬥中EI-04的ZONDER逃走了，於是麗雄便找愛美協助搜索這逃亡中的ZONDER。

來到現場後，護在其他人談話的時候自己一人進入工場找尋ZONDER，雖然他找到ZONDER，但它似乎已完全沒有理性，危急關頭凱及時趕到。之後凱、嘸噔廸、火鳥及另一位剛剛歸隊的同伴「刃柴龍」便和ZONDER即開戰鬥了。





自軍：SHADOWRYU(シャドウリュウ)、再造人凱(サイボーグ・ガイ)、SHIZUMA、火鳥勇太郎
敵軍：逃亡ZONDER(ゾンダー)　HP：300　EP：50
勝利條件：擊倒敵人

這一戰最特別的地方是出戰的只是機師，並不是其機，所以能力方面比較低。可作遠程攻擊的只有SHADOW RYU一人，而四人HP只有一百多點至二百多點，即使是身為再造人的凱亦只有160點HP，故此明顯要比用機械人的版面更認真應付。最好的方法是將擁有SHADOW RYU移前擋著ZONDER的去路或作誘餌，其他同伴則在附近準備，當ZONDER移前攻擊時SHADOW RYU時便一





擁而上包圍ZONDER攻擊，這樣才可較安全地打敗它。不過即使各位將ZONDER打敗，它最後仍可逃之夭夭……

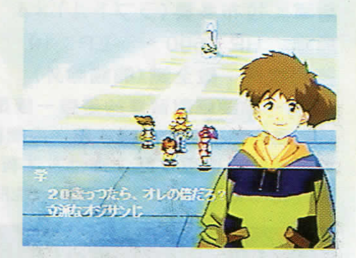


BATTLE 6

地點：G ISLAND CITY

凱和命帶護來到穿梭機實驗場，在這裡凱說他原本是宇宙飛行員。雖然他們這時很悠閒，但凱仍對上次逃掉的ZONDER十分在意。而這時GGG方面發現了穿梭機實驗場有「入侵者」，原來一名名叫學的男孩不知用甚麼方法進入穿梭機實驗場，由於這裡是不准一般





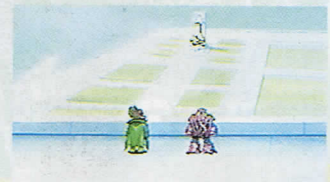
人進入及目的只是索取宇宙飛行員簽名的學過於死纏爛打，於是凱便把他帶走好好教訓，但當凱從學的口中知道他進入時閘門打開沒有上鎖便開始發現不對勁了。不過已經太遲，機界四天王之一比煞(ピッツア)帶來的ZONDER已佔據了穿梭機使之成為怪物。

自軍：斯柏華利安(セイバーヴァリオン)、GAOGAIGAR、DACTHUNDER(ダクサンター)、自選4機

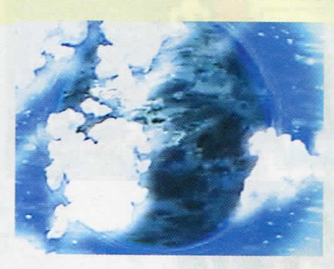
敵軍：EI-05　HP：3000　EP：200

勝利條件：擊倒敵人

由於大河為了減少對環境的影響，於是這一版的版圖是在海被DIVIDING DRIVER分割的部份，故此空間少得可憐。而敵人不但HP夠高，攻擊範圍亦十分之大，故此應盡量已最強陣容圍毆它，最後用新加入的DACTHUNDER了結它增加經驗值。



戰鬥後護趕得及將ZONDER靜化，而學亦成功得到凱的簽名。另一方面，星史雖然從光(ひかる)口中知道G ISLAND CITY的海邊發生戰鬥，但由於泰丹(タ・ガーン)等已再次沉睡故此認為自己去了也是沒有用……





BATTLE 7

地點：首都高速公路

這一關搞事的又是《勇者王》的歹角，她便是機界四天王的「紅一點」寶蓮瑪達(プリアーダ)，討厭交通擠塞的她派出ZONDER在高速公路上破壞以改變這「正常現象」，同一時間布尼亞亦來到高速公路，看到ZONDER後布尼亞亦喚出魔物搗亂。當然SHIZUMA等人絕對不會容許任何一方任意妄為的。

PART 1

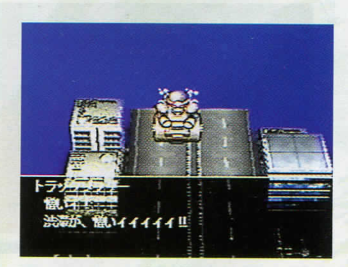
自軍：斯柏華利安(セイバーヴァリオン)、GAOGAIGAR、自選4機

敵軍：拉布多魯(ラブトル)×4	HP：400	EP：100
布尼亞(ブレア)	HP：2400	EP：200
EI-06(本版BOSS)	HP：1000	EP：250

勝利條件：擊倒BOSS

這是今集第一個勝利條件是擊敗BOSS的版面，於是處理方法便要視乎角色的LEVEL及玩者的技術而定。如果LEVEL低當然是集中攻擊EI-06，是最安全、最快捷但亦是最蝕底的方法。相反LEVEL足夠的便以其中兩部機招呼EI-06，其餘的當然要連布尼亞及其魔物也收拾，以取得最大的利益。





雖然ZONDER被淨化，但這一戰對環境的破壞實在太大，加上上一戰用了DIVIDING DRIVER而不能使用，故此整個城市也開始起火。

另一方面，光帶星史看現在城市被火燃燒的情景，但始終也不能恢復星史的鬥志。之後愛美終於找到了星史……

在正在起火的首都高速公路中再次有魔物出現，斯柏華利安及可以救火的先鋒戰隊已經出擊。GGG方面亦派出同樣可以救火的冰龍及炎龍出擊協助。

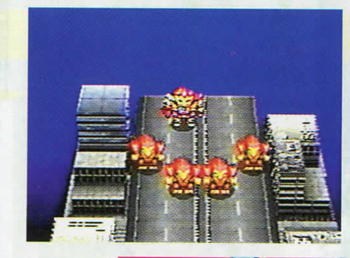
PART 2

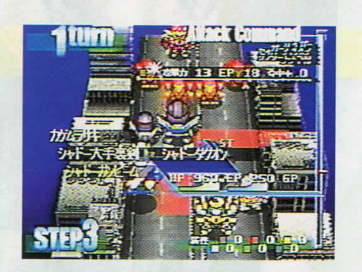
自軍：斯柏華利安(セイバーヴァリオン)、先鋒戰隊(ガディオン)、冰龍、炎龍、自選2機

敵軍：拉布多魯(ラブトル)×4　HP：400　EP：100

勝利條件：敵全滅

可說是遊戲中第一版有時間限制的版面，玩者除了要全滅敵人外，更必須在5 TURN內救熄所有火。救火的方法是將有救火(消火)能力的機體移到火前再選「消火」，由於射程只有一格故此只能在近距離使用，要在5 TURN內處理所有火炎其實不難，只要我方人物移動時不要有意或無意阻礙了可救火的機體移動範圍已可，當然盡快處理敵人亦是可減少擋路的物件的。







BATTLE 8

地點：首都高速公路

一名似乎是防衛軍的人以提供重要情報為理由要求登艦，原來她正是特殊諜報部隊的尾上，既然是同一作品人物所以勇太當然認識她。她帶來的極秘情報是一個火山中裡放置了一台類似列車砲的武器，相信那是敵人製造出來的；由於星史看出它是未完成的於是提議在它完成前把它破壞，不少同伴也贊同。在這時候RONRON探測到敵人竟在戰艦甲板上出現，而和尾上一同行動的COMBAT刑事MACLEAN（マクレーン）便立刻出擊迎敵了。





自軍：斯柏華利安（セイバーヴァリオン）、MACLEAN（マクレーン）、自選3機

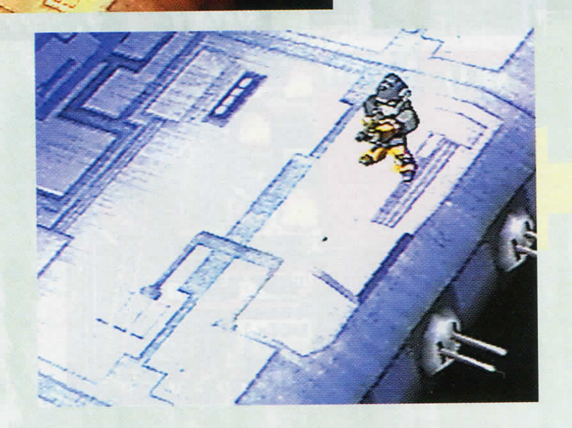
敵軍：拉布多魯（ラブトル）×6　HP：400　EP：100

勝利條件：敵全滅

這一戰的舞台是戰艦甲板，面積只是比BATTLE 6的海大少許，不過對手始終是一般貨色，故此可以用作給LEVEL較低的人物升LEVEL，由其是剛入隊不久而又屬於水屬性的冰龍。至於MACLEAN是新同伴，當然也要積極攻擊，而且唯一武器是SHOTGUN（ショットガン）更是不扣EP的，不過射程比較普通。

在戰鬥之後尾上講述她們在地球裂開時曾調查那火山，但因發生地球規模的地震而暫時離開避難，之後她們再到火山調查，結果發現列車砲。之後尾上便回到防衛總部作後方支援，而MACLEAN成為同伴。另一方面，布尼亞似乎快將完成列車砲……





SPECIAL BATTLE 2

出現條件：完成BATTLE 3至進入BATTLE 5前

地點：新宿

RONRON突然探測到防衛軍發出緊急通訊，由於似乎是尾上遇上了麻煩，原來她們遇上的麻煩是……熊貓，牠在實驗中發生意外而巨大化起來。本來一隻熊貓並不難應付，但MACLEAN視牠為怪物反將牠嚇走。經過尾上的「調教」下MACLEAN本以為可以成功，但這時布尼亞喚出魔物向熊貓攻擊，要捉牠作寵物。



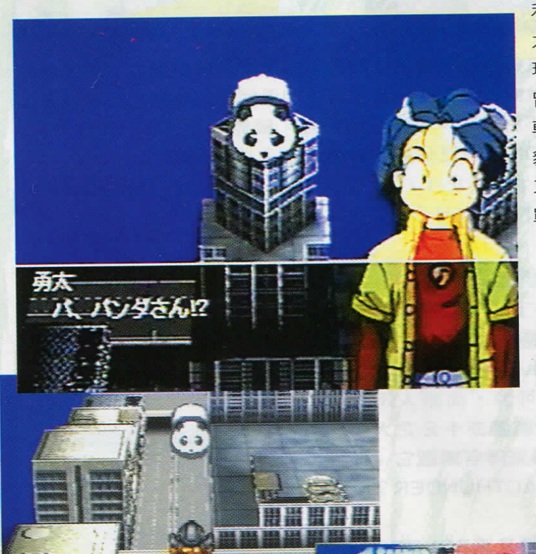
自軍：MACLEAN（マクレーン）、自選2機

敵軍：拉布多魯（ラブトル）×4　HP：350　EP：100

熊貓　HP：600　EP：10

勝利條件：敵全滅（熊貓除外）

有一點要絕對留意的是這一版是目的是全滅敵人救出熊貓，故此玩者是絕對不可向熊貓攻擊，而熊貓本身亦有一定攻擊力，但亦理所當然地缺乏遠程攻擊，應付方法有兩種：一、無視（當牠透明，即使被打也不還手）；二、以任何一位同伴引開牠，至於剩下的四隻笨雀和之前並沒有太大分別（連出現位置亦很似曾相識），總之幹掉牠們而熊貓仍在便可結束這「邪釘」的戰鬥了……



BATTLE 9

地點：淺間山

一來到淺間山時便遇上敵人，不過牠們似乎不是普通的伏兵……

PART 1

自軍：斯柏華利安（セイバーヴァリオン）、自選2機

敵軍：拉布多魯（ラブトル）×4　HP：450　EP：100

勝利條件：敵全滅



這一版的版圖特色是版圖上有不少石牆，但對手方面則只有嘍囉，所以難度方面不算真的很高，各位可以做的是熟習一下這地形。

戰鬥後，斯柏華利安探測到誘導訊號，原來這是一個陷阱，訊號發出後不久便出現了敵人的增援。幸好當位於G ISLAND CITY的GGG探測到淺間山發生戰鬥後立即派出援軍，除了GAIGAR外，炎龍和冰龍更合體成超龍神。

PART 2

自軍：斯柏華利安（セイバーヴァリオン）、GAIGAR、超龍神、自選3機

敵軍：拉布多魯（ラブトル）×6　HP：450　EP：100

ENEMYPOT（エネミーポット）　HP：1000　EP：300

合體成超龍神後除了性能方面強化及集合兩者的武器（各一種）





外，機體屬性更是水，對付這種炎系的敵人是最適合的。雖然勝利條件是全滅敵人，但後方兩個ENEMYPOT會在一定情況下放出敵人增援，故此它們才是這一版的目標。幸好它們是不會攻擊的，只要用作攻擊的武器屬性適合而攻擊



力又夠強便會造成極大的傷害。戰鬥後，布尼亞利用只完成80%的列車砲，一擊打中斯柏華利安……

BATTLE 10

地點：淺間山

雖然成功修理華利安，但布尼亞的攻勢仍未停止，他利用剛完成的列車砲「轟爆」不斷攻擊。戰艦受到重創，只可維持3分鐘，於是愛美利用戰艦的全部能量向淺間山的敵基地入侵。

自軍：斯柏華利安（セイバーヴァリオン）、自選5機

敵軍：拉布多魯（ラブトル）×6　HP：450　EP：100

ENEMYPOT（エネミーポット）×4　HP：1000　EP：300

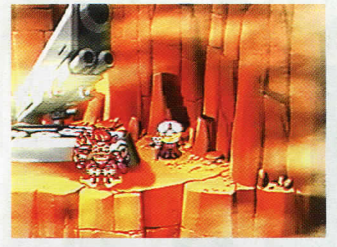
布尼亞（ブレア）　HP：4000　EP：200

轟爆　HP：6000　EP：600

勝利條件：擊敗BOSS（布尼亞）

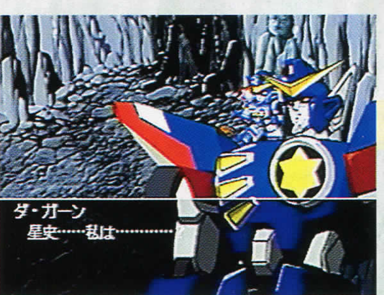


這是第一章的最終戰，當擊敗布尼亞便會完成第一章。版圖方面是在一個方型的火山口中周圍戰鬥，而四個角落也各有一個ENEMYPOT，換言之這一版的嘍囉是會復活甚至增加的，如果想節省時間的話便故意硬食牠們的攻擊儲滿GUTS計（即只利用牠們儲GUTS計）。之後當然用強大攻擊力的GUTS技攻擊布尼亞以速戰速決。至於列車砲不會移動，只要在其「兩格範圍」外攻擊便不會受到反擊，如果有幸擊毀轟爆除了會有不錯的獎勵外布尼亞更會

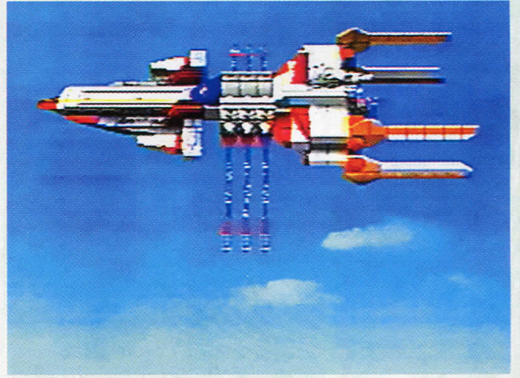




有一隱藏對白。



戰鬥之後，布尼亞不但力量被SHIZUMA取回，最後更被暗黑劍吸收。而且還有其他好消息：首先星史終於找到泰丹，並將它喚醒；之後愛美將「轟爆」的能量變換裝置及能量集積系統裝在新戰艦「方舟」上，更從麗雄手上得到區域移動系統，現在眾人終於可以向其他區域進發了。



TEXT：時雨



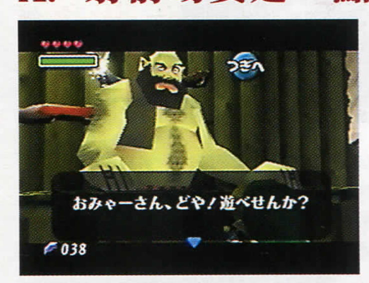
薩爾達傳說 姆沙拉之面具
神殿攻略突入！

N64	
製造商：任天堂	
售價：5800日圓／7800日圓（連擴張RAM PACK）	
發售日：4月27日	容量：256MB
N64／ARPG／1P／MEM／對應振動器	

續上期・沼地攻略

支線劇情

A. 射箭場要遲一點再來



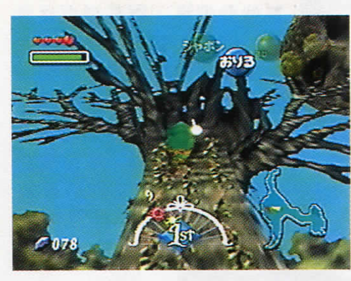
位於沼澤地帶東面的「沼澤射箭場」是一個可讓林克用弓箭玩遊戲的地方，不過現在林克身上仍未有弓箭，所以還是遲一點再來吧！

B. 在洞穴內有少量寶石

在這裏的洞穴裏有一個藏有20枚寶石的寶箱。雖然是少了一點，但它可以作為購買地圖的資金。



C. 爬樹取得心之碎片



在這棵枯樹上藏有一塊心之碎片，林克只需用肥皂泡將樹上的蝙蝠消滅就可以輕易取得。

D. 有新的地圖可買

不知為何賣地圖的千古魯竟然會在這裏營業，不過還是無謂深究，買下WOODFALL和SNOWHEAD（スノーヘッド）的地圖吧，它們對玩者的旅程一定有幫助。





E. 迪古拿智專門店

在旅行社的旁邊有一位迪古拿智族人，他是一名售賣魔法種子（まほうのマメ）的商人，如果玩者已經在迪古拿智城中學會了使用魔法種子，他就會賣種子給林克。另外如果玩者手上有「土地權利書」（就是用月之淚交換得來那張），就可以在取得「沼澤權利書」（沼の権利書），能夠使用他腳下迪古之花，取得旅行社屋頂上的心之碎片了！



© 1986,1987,1991,1993,1998,2000 Nintendo

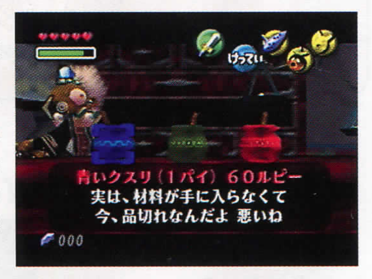
F. 水泉的水是可以儲起來



從小竹婆婆處取得的空樽除了可以裝藥水之外，還可以用來裝普通的清水（用途後述），不過留意不是任何水源都是可用的。藥屋下面的水池是其中一個能夠裝水的地點。

G. 小竹婆婆想要強烈氣味的蘑菇

在魔法藥屋中有售回復HP的紅色藥水和回復MP的綠色藥水，不過最為強力，可以同時回復HP和MP的藍色藥水則仍未有售。據小竹婆婆說，最近一種作為藥水原材料的蘑菇，由於她的嗅覺退化，現在很難找到……如果林克可以幫她找到的話，可能會有好事發生啊！



H. 坐船將水道上的章魚消滅



在沼澤的一些重要出入口都有着一種叫大惡達（·ミ·ミ·ミ·ミ田）的章魚守衛着，單靠林克的力量是殺不死它們的。不過其實只要乘坐一次遊覽艇，就能將牠們全部撞死！

I. 攝影比賽

當林克用照相機攝下了照片，可以給旅行社內的大叔評分。如果照片的質素好，就能取得豐富的禮物！例如用迪古拿智國王的照片就可以換到一塊心之碎片。



迪古拿智城（デクナッツ城）

迪古拿智族國王的居城。除了他們的族人外，外界人仕一律不准內進。王城內的最大特色是那個像迷宮一樣的庭園，因此要成功救出被捉的猴子是非常困難的。

往監牢

國王之間

入侵口

往毒沼

主線劇情

1. 進入城內謁見國王

要進入迪古拿智城，林克要先變身成迪古拿智人的樣子，然後守衛才會讓林克通過。在國王之間內，迪古拿智國王正在大發雷霆，原因是那些可惡的猴子竟然將他可愛的公主擄走了！不過監獄內的猴子卻大叫冤枉，他還說即使捉住了牠公主也是不會回來的，因為公主現在的處境非常危險，如果再不行動她就會變成怪物的點心了！



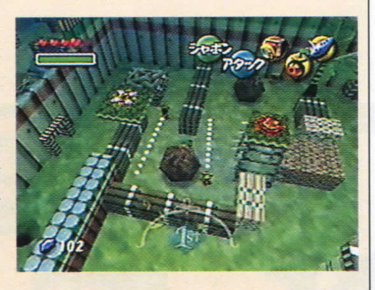
2. 猴子們的提示



在走出國王之間後，林克再次遇到之前見過的猴子。原來牠們發現在城的後院有一條秘密通道可以通往牢房，但由於入口在很高的位置，一定要有「魔法種子」才可以進入。不過幸好在城的中庭之地下室有一名賣魔法種子的商人，如果林克能夠找到他，找人（猴？）就有希望了！

3. 潛入中庭

中庭內守衛深嚴，想完全不被發現潛入可不是易事。玩者應躲在植物的後面，避開守衛之視線，如果玩者在晚上潛入，就可以清楚看見從守衛眼中射出的光線，只要避免接觸它們，就不會被發現。至於正確的行進路線請參考地圖。



4. 購買魔法種子



在中庭的地下洞穴入面真的有賣魔法種子的商人，他會免費送給林克一粒魔法種子。之後玩者記得在附近的水泉處用空樽裝水，因為種子沒有水的話就不會發芽。

5. 在中庭上空漫步

前往後院的路在城的外面（橋的右邊），在那裏玩者要依照指示將種子種在泥土裏，然後澆水，魔法種子就會立即發芽，昇起林克到達秘密入口。從這裏起林克要由一朵迪古之花跳到另一朵迪古之花，向牢房前進。而在中途阻着林克去路的砲台應該用肥皂泡遠距離消滅。





6.. 學會「覺醒之歌」

經過千辛萬苦，林克終於可以和那隻被困的猴子見面。牠會先請求林克將縛住牠的繩切斷，但由於林克不夠高，這是不可能的。再和猴子說話，牠會問林克有沒有能夠將音樂大聲演奏的樂器，林克當然有，那就是變身成迪古拿智族人後的風笛了。猴子看後十分高興，牠對林克解釋，原來迪古拿智族的公主為了知道毒沼的成因，和牠們一同進入WOODFALL神殿（ウッドフォール神殿）內調查。但原來入面已經成為怪物的巢穴，公主也被怪物捉去了！因此牠請求林克一定要救她出來，並教林克一首「覺醒之歌」（目覚めのソナタ），只要在神殿面前吹響這首歌，就能進入神殿內部了。



支線劇情

A. 在中庭的西面有心之碎片

中庭西面的守衛比王城其他地方都要深嚴，原因是這裏有一件極貴重的寶物——心之碎片！在前往買魔法種子之前先來一來這裏比較好。



毒沼

位於迪古拿智城和神殿之間的毒沼，林克一旦掉下去就會受傷，不過變身成迪古拿智族人後則可以當它做普通水面般行動。



主線劇情

1. 瀑布前的貓頭鷹會教會林克「大翼之歌」



要前往神殿，唯一的方法是利用迪古拿智城外的捷徑，從那裏起不斷用空中漫遊，由一朵巨型花跳到另一朵花上，就能越過毒沼到達神殿的入口。在神殿區的入口處有一個瀑布，而在上面則住了一隻巨型的貓頭鷹。根據《薩爾達傳說》的慣例，貓頭鷹永遠都是玩者的好幫手，今集也不例外。牠會教林克一首極之有用的歌——「大翼之歌」，在演奏後林克可以將自已立即傳移到有貓頭鷹石像的地方，非常方便。

主線劇情

1. 吹笛令神殿浮起

林克利用迪古之花，一步一步向地圖下方的高台飛過去。在那裏有一個貓頭鷹石像，玩者應立即用劍將之啟動，以方便日後再次到訪。之後玩者應再次變身成迪古拿智族人，然後吹起剛才猴子教你的「覺醒之歌」，WOODFALL神殿就會緩緩昇起。





支線劇情

A. 蜘蛛屋



在毒沼的中央部份有一個叫為蜘蛛屋的地方，不過它的入口被蜘蛛網封住了。其實打開這道門的方法很簡單，只要用「迪古之棒」(デクの棒）點火，再將蜘蛛網燒掉就行了。

在蜘蛛屋入面有一隻自稱是被咀咒的蜘蛛妖和一隻狗（？），那隻蜘蛛懇求林克進入屋內將所有金色蜘蛛消滅，在集齊牠們身上的靈魂後，就能令他回復原狀。不過以現時林克的裝備仍未能解決這事件，遲點才來吧！

B. 在毒沼旁邊的小洞穴



在這個不顯眼的洞內只有20塊寶石，基本上可以不來，不過裏面的怪物可以提供大量迪古之果實和迪古之棒，玩者如果需要這兩種道具可以來這裏補充。

支線劇情

A. 前往妖精之泉



在地圖的右下角是妖精之泉的入口，裏面的大妖精和CLOCK TOWN的一樣被SKULL KID的魔力打散了！林克要進入神殿內集齊15隻「走失了的妖精」，大妖精才能夠復活。

B. 記得取得心之碎片



在進入神殿之前，玩者請繼續沿路向地圖的右上角前進，因為那裏的寶箱藏有一塊心之碎片，不過大家要小心途中的巨型螢火蟲，因為被牠碰撞到就會掉進毒沼中。其實只要先用R掣防禦，然後用肥皂泡攻擊兩次就能將它消滅。

WOODFALL神殿前

往毒沼

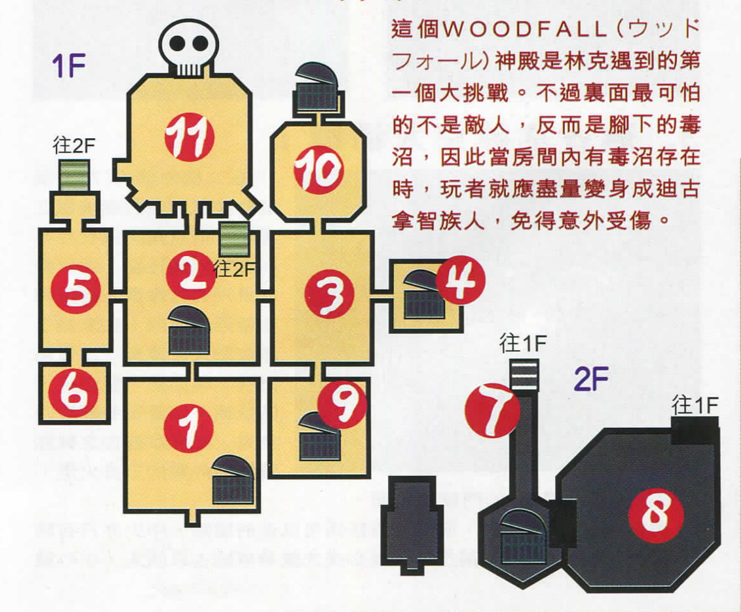
WOODFALL神殿

往大妖精之泉

玩者在這裏前進時必須留意腳下的毒沼，一旦失足掉下去，林克就會不斷受傷，搞不好的話隨時會性命不保！但其實玩者只要變身成迪古拿智族人，即使掉落毒沼也不會受傷，頂多是由起點重新開始罷了，請好好利用這特性。

WOODFALL 神殿

這個WOODFALL（ウッドフォール）神殿是林克遇到的第一個大挑戰。不過裏面最可怕的不是敵人，反而是腳下的毒沼，因此當房間內有毒沼存在時，玩者就應盡量變身成迪古拿智族人，免得意外受傷。



1. 取得鎖匙和地圖



在最初的房間「1」裏面，玩者要先變身成迪古拿智族人，然後乘着迪古之花飛過對面岸。如果不小心掉落下層，玩者應盡快用爬梯返回起點，途中的敵人只要用回轉攻擊就能輕易解決。

到了房間「2」，玩者為了要打開西面有鎖的門，要先向東面的房間「3」前進，裏面有一個藏有小鎖匙的寶箱。接着林克進入東面的房間「4」，裏面是三隻烏龜的住處，玩者只需變身成迪古拿智人，然後潛伏在迪古之花裏面，等待烏龜自己衝過來，當牠剛好在花上面時就立即跳起，就能擊倒牠們，並獲得神殿的地圖。





2. 前往神殿二樓



取得了鎖匙後，玩者便可以進入本來是鎖了的房間「5」，一進入這裏玩者就會留意到中央有一塊大石阻住去路，要先推開才能前進。房間南面的門前有一道閘阻住，打開它的方法是先從北面的燭台燃點迪古之棒，然後迅速拿着它點着閘前的火炬，閘就會立即打開。裏面的房間「6」有兩隻大蜻蜓，擊敗牠們後就可以取得指南針，以後林克就可以立即知道自己的位置了。

離開房間「6」後，林克要拿着火棒走上西南方的斜路，沿路點着所有火炬，跳過兩個浮台後，再用火棒將封着北面門口的蜘蛛網燒掉，就可以上去神殿二樓。



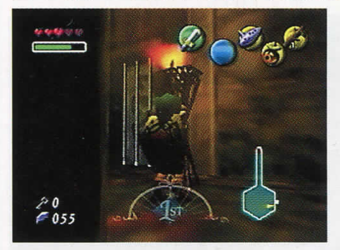


3. 迪古拿林克大活躍！



在二樓的房間「7」，玩者會發現周圍的環境極之黑暗，而且裏面還有計多黑色球狀的怪物，因此最好是用迪古拿族人的回轉攻擊通過這處。在消滅了所有敵人後會有一個寶箱出現，裏面是一隻走失了的妖精。接着玩者要變回林克，然後拿迪古之棒點着房間外圍的三支火炬，完成後前往房間「8」的門就會打開。

房間「8」的面積很大，而且沒有任何可以走的道路，中央亦只有兩個移動的浮台。玩者要前往對岸就必須先變身成迪古拿族人，小心翼翼地利用浮台上的迪古之花飛過去。那些礙手礙腳的大蜻蜓可以用肥皂泡消滅，又或者是躲在迪古之花內，然後等牠們飛過來時就立即跳出來攻擊。在對岸玩者可以找到返回一樓的樓梯。





4. 擊倒中頭目取得勇者之弓



落樓梯後玩者會發現自己身處房間「2」的閣樓上，而在正前方的地上則有一個按鈕，啟動後會出現兩條爬梯，方便玩者來往地面和閣樓。接着穿過東面的門到達房間「3」的閣樓，在這裏南面的房間「9」是由蜥蜴戰士「代拿科思」所守衛着。擊倒牠的技巧是先要進入Z注目狀態，當牠想用劍攻擊時，就立即用盾防禦又或者是用橫向跳躍避開，然後在牠收招的虛位時攻擊。如果牠受了傷就會開始用噴火攻擊，這時應立即向後跳避開。林克只要用劍擊中牠四次就能消滅牠。在房內的寶箱中，玩者可以找到極重要的道具「勇者之弓」。





5. 用弓箭開動機關

走出中頭目的房間，某些玩者可能已經發現了對面的高台有些古怪，因為在它的下方有一隻金色的眼睛。林克只要舉弓向着它射一箭，就可以啟動機關，令房間「3」中央的高台昇起。藉着它，林克就能到達北面的房間「10」，和下一隻中頭目決戰。





6. 中頭目——青蛙怪棘哥（ゲッコー）

這隻古靈精怪的青蛙「棘哥」只要一受到林克的攻擊，就會召喚出一隻大烏龜，然後乘着牠到處亂衝亂撞。這時玩者不用慌張，還記得之前大烏龜的攻略法嗎？只要從底部將大烏龜反轉，棘哥就會開始到處亂走，這時玩者只需變回林克的樣子用弓箭射牠，重覆以上步驟三次就能將之消滅，並可以取得房內的「頭目房間鎖匙」。





7. 用弓箭燃點遠處的火炬

擊敗中頭目後，請大家先依照原路返回房間「2」的閣樓。在這裏玩者會發現在房間中央的木製花朵上有一個熄滅了的火炬，而在它和林克之間又有一個燃燒着的火炬……聰明的你已經想到了如何做吧！只要用弓箭隔着火焰向房間中央的火炬射過去，就能將它燃點起來，而房內的機關亦會隨即啟動，令花朵慢慢昇起，變成一個不斷旋轉的高台！接着玩者要乘在高台上，並隔着火炬的火炎，向地圖左上角的另一支火炬射過去，成功點着它後，前往最後的房間「11」的門就會打開。





8. 用弓箭將火炎熄滅

這裏的構造雖然好像很複雜，但其實是極之簡單。首先玩者須要爬樓梯落下一層，在該處會有一朵迪古之花，然後利用它跳上地圖東南的高台上，從那裏用箭射中對面高台的水晶狀開關掣，就能令地圖中央的兩支火炬熄滅。接着玩者只需跳上右面的火炬，再利用火炬上的迪古之花向北面飛過去，就能到達頭目房間的入口了。





9. 頭目戰──密林戰士奧多魯窪(オドルワ)

這名神殿的大頭目會拿着長劍和盾牌登場。他除了可以用劍攻擊外，還擁有召喚昆蟲和蛾來攻擊之能力，十分難纏。由於林克不論碰到他身體的任何一部份也會受傷，故此最好是先用橫跳來避開他的攻擊，然後看準機會向前轉，一口氣跑到他的身邊用劍攻擊！如果敵人開始召喚昆蟲來襲，玩者可以用房內四周設置的炸彈來引開牠們的注意力(飛蛾撲火！)。另外，奧多魯窪也懂得用巨大的火炎牆圍着林克，這時候玩者就不宜輕舉妄動，專心回避吧。







10. 取得奧多魯窪之亡骸

千辛萬苦擊倒了奧多魯窪後，林克終於取得了一個「心之器」(可令HP的上限增加一個心)和重要道具「奧多魯窪之亡骸」，這時林克亦會進入一個類似夢境般的世界。在裏面一名相信是奧多魯窪真身的巨人會教林克吹一首名為「發誓之號令」(誓いの号令)的歌曲，然後他就消失了……





通過神殿後……



當林克回到神殿後，他突然聽到背後有些聲音，原來迪古拿智族的公主就是被囚禁在後面的房間內。玩者在和她談話後，便要用空瓶將她載起，並帶她返回迪古拿智城。迪古拿智國王在見到公主平安無事後，便放了那隻無辜的猴子。公主還說國王的執事先生為了報答林克，準備了一位禮物城外西面的一個洞穴內。林克在裏面只要緊隨着執事到達終點，就可以取得禮物「豬面具」(ブーさんのお面)，它可以幫助玩者在不思議之森內找到「魔法之蘑菇」(在有紫色的氣體處)，拿這個蘑菇在魔法屋的小竹婆婆處後，就能購得能回復HP和MP的藍色藥水。







WOODFALL 神殿內失散之妖精全位置表

房間	位置
房間「1」	地圖中央(一眼就可以看到)、途中的寶箱內、
房間「2」	地圖西面門前的怪物身上、東南面五個壺的其中一個之內、北面閣樓上、啟動地圖西北面火炬旁的按鈕後出現的寶箱之內
房間「3」	地圖西北面牆上的蜂巢內(用箭射下來)
房間「5」	在橋的下面(消滅頭目後才能取得)、地圖西北面的蜘蛛身上、地圖中央的蜂巢內(要向上望)
房間「7」	消滅所有怪物後出現的寶箱內
房間「11」	地圖東南面的高台上(兩隻)、西南的高台上、西面的火炬裏



取得所有妖精後，玩者便應返回妖精之泉令大妖精回復原狀，作為報酬「力之大妖精」會教林克使用「大回轉斬」。

山里和哥朗之里（ゴロンの里）

這裏本是哥朗族人「ゴロン族」的住處，不過由於最近氣候出現突變，令到天氣變得極之寒冷。而這寒冷天氣的元兇似乎是在SNOWHEAD神殿之內……

往SNOWHEAD

■ 雪道

往山里（1）

往山里（1）

■谷道

往達魯米拿平原

■山里(1)

往雪道

往達曼利之墓

鑄劍屋

往山里（2）

往谷道

往哥朗賽車場

■山里(2)

往哥朗之里

往山里（1）

往大炸彈屋

■ 哥朗之里

往山里（2）

往哥朗之祠堂

主線劇情

1. 用箭開啟前往山里之路



完成了沼地的攻略後，林克下一個目標是位於達魯米拿平原北面的山里。不過林克發現在它的入口前面有一塊大冰塊阻住了！其實打開通道的方法很簡單，只要用箭射向冰塊正上方的冰柱（要射兩次），就能令它掉下來，並插碎阻路的冰塊。

2. 用炸彈炸掉阻路的大雪球

前往山里的谷道是一條單程路，因此玩者絕對不會迷路。不過在途中玩者會發現通道會被一列大雪球阻着，要通過的話就一定要用炸彈或者是裝備上「爆裂之面具」炸開它們。



3. 啟動貓頭鷹石像



在山里的西面豎立了一座貓頭鷹石像，為了方便日後的冒險（筆者按：日後來這裏的機會多的是！），立即用劍啟動它吧！另外值得一提的是，貓頭鷹石像附近通常都會有補給物資如箭、炸彈和妖精等，需要這些東西的時候也不用到城內購買。

4. 取得真實之鏡

在哥朗族之祠堂（ゴロンのほこら）的東北面，林克可以找到之前在沼澤出現過的貓頭鷹。牠對林克說如果你要拯救這個世界，就一定要擁有很大的的勇氣和決心。接着牠就飛了過對岸的山洞，叫林克不要被眼睛見到的東西所迷惑，跟着牠過去對岸。



林克看看周圍的環境，心想要過對面岸除了飛之外根本就沒有任何方法！但在這時候他發現在貓頭鷹飛過對面時，途中掉下的羽毛竟然在半空中停了下來！難道……林克於是鼓起勇氣朝着有羽毛的地方跳過去！果然，在半空中是有一些隱形的冰塊供林克站在上面的！只要順着貓頭鷹飛行的路線跳過去，就能成功過到對岸。

在山洞入面有一個寶箱，裏面藏有一件重要的道具「真實之鏡」（まことのメガネ），裝備了它後，林克就可以看到一些平時用肉眼也看不到的東西（要消耗MP），例如在這個洞穴內就有一個寶箱和一隻蜘蛛要用它才能看到。





5. 前往哥朗族之墓

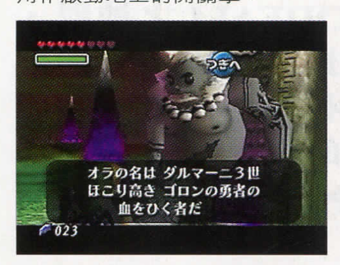
走出洞穴，林克只要戴着真實之鏡就能看見浮在半空的冰塊，安全返回對岸。在這裏林克還發現了一隻哥朗族人的靈魂，他知道林克可以見到他後，便叫林克跟着他走。林克一直跟隨着他到山里的北面，那裏本來是沒有路可走的，但透過真實之鏡，林克見到本來是空無一物的牆壁上面竟然裝有一道爬梯！藉着它林克順利來到了目的地——哥朗族之墓。





6. 哥朗之面具

在哥朗族之墓入面，這隻鬼魂告訴林克他的身份是哥朗族的勇者達曼利三世（ダルマーニ３世），本來他是想前往北面的SNOWHEAD神殿調查大風雪的成因的，但卻大意地被強風吹落山谷，死不瞑目……他要求林克將他復生，又或者是做一些可令他心境平復下來的事。林克於是吹起從面具商人學會的「治療之歌」，超渡達曼利的靈魂，並將之變成了「哥朗之面具」（ゴロンの仮面）！林克只要戴着這面具，就能變身成哥朗族。哥朗族人有許多特殊的行動法，首先按B掣可以使出拳頭攻擊，其威力可以連大雪球也擊破！其次玩者只要按實A掣，哥朗林克就會縮起變成一塊石頭，可以到處滾動。如果衝力夠的話，哥朗林克更會伸出許多尖利的刺來攻擊敵人。另外在變成石頭的狀態下按B掣，哥朗林克就會用身體向下壓，這招通常是在神殿內用作啟動地上的開關掣。





在哥朗之墓外面，有兩名哥朗族的人正站在那裏，其中一人還被冰封着！林克以哥朗的樣子和沒有被冰封的人談話，他見到林克後非常驚訝，因為他以為達曼利復活了！在對話中林克知道了在墓碑的下面原來是一個溫泉，只要推開它就會有熱水噴出，林克於是用空瓶載着熱水為另一人解凍。那人醒來後説既然達曼利仍然在生，哥朗族就有救了！





7. 前往哥朗之祠堂

為了拯救哥朗族人，林克便前往哥朗之祠堂裏打聽消息。要進入祠堂，林克要先和站在入口上面的守衛説話（如果玩者見不到他，他就是藏在那個到處滾動的雪球入面），他才會打開祠堂的大門。在裏面林克打聽到原來哥朗族的長老為了找尋失了蹤的勇者達曼利，便前往了SNOWHEAD神殿，不過現在長老又遲遲未返，弄到他的兒子哭過不停。林克於是立即前往找回長老，在臨行前請玩者先到溫泉處裝一瓶熱水。



8. 學會「半首搖籃曲」

哥朗族的長老原來是被冰封在山谷的下面的某一個大雪球入面，林克只消用哥朗族的滾動攻擊就能輕易發現他。接着林克用熱水將長老解凍，和向他説明他的兒子正在哭過不停一事後，長老會教林克一首可令孩子入睡的搖籃曲，不過由於他的記憶力不太好，只記得歌的前半部份。林克聽了這首歌後便立即返回哥朗之祠堂。（筆者注：熱水在過了一段時間後就會變成普通的水，因此玩者的行動要快。大家亦可以用溫泉水將附近的一塊大冰溶解，因為裏面也有一個溫泉可以重新裝水）





9. 「哥朗之安眠曲」



回到哥朗之祠堂，林克便為長老的兒子演奏起那首只得一半的搖籃曲，長老的兒子在聽了後便將它的後半段接了上去，完成了整首「哥朗之安眠曲」（ゴロンのララバイ），唱罷他就睡着了，而祠堂裏的人終於也「有覺好瞓」。

支線劇情

A. 向千古魯購買地圖

在這裏林克也會發現地圖商人千古魯的蹤影。如果玩者仍未購入SNOWHEAD地區的地圖可以在這時買入，另外他也有售下一個地區——羅瑪莉牧場（ロマニー牧場）的地圖。



B. 鑄劍屋



在山里的中央處有一間鑄劍屋（山のカジ屋），本來林克還以為可以在這裏打造新劍，誰不知店內的火爐因為天氣轉冷而被冰封，不能使用。林克於是在達曼利的墓處裝了一些溫泉水去將它解凍，鑄劍屋的主人便可以為林克打造新劍了（費用是100枚寶石，需時一天），不過這把新劍美中不足之處是只能使用100次，之後又會回復至本來的狀態……如果要令它永久地保持鋒利，就需要極高級的金砂（砂金）才行，但這東西到底在哪兒才能取得？

C. 拯救被困的哥朗族人



在山里的貓頭鷹石像附近，林克發現了一位哥朗族的人被困在山上，他説自己因為肚子太餓而變得沒有氣力下來，請求林克替他找些食物回來。哥朗族的食物可以在他們的祠堂裏找到，方法是先用迪古之棒點着長老房間外的火炬，然後

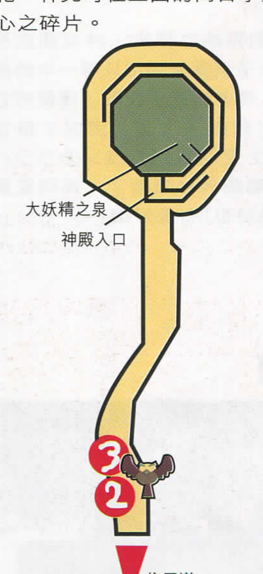


隔着火焰，用箭向着天花板的吊燈射過去，就能將吊燈點着並令它開始旋轉。接着林克要變身成為哥朗族人，然後用旋轉攻擊向吊燈衝過去，食物就是藏在其中一盞燈裏面。將這食物拿去給那哥朗族人，就可以救他下來，和取得禮物「青蛙之面具」(ゲーロのお面)。

D. 又有阿堅多拿智商人

在哥朗之祠堂附近有一名阿堅多拿智商人，只要林克以哥朗族的樣子和他說話，就可以用大炸彈袋加200枚寶石，換取最大的炸彈袋(可以載40個炸彈)。另外如果林克以迪古拿智族的身份和他說話，並交給他「沼之權利書」，就可以取得「山之權利書」。利用這裏的迪古之花，林克可在上面的高台拿到一塊心之碎片。





SNOWHEAD

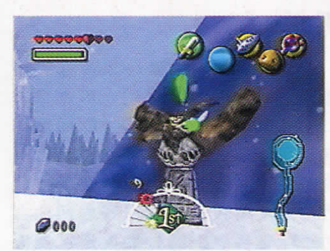
整個山里地區的風雪，都是由這裏的SNOWHEAD神殿所產生。要進入神殿內部，就一定要先突破強風的阻擋。

1. 通過危險的雪道

林克從山里出發前往SNOWHEAD神殿(スノーヘッド神殿)，首先要穿過這條不斷有雪球滾下來的雪道。不過其實想安全通過這裏是十分簡單的，玩者只要先變身成為哥朗族人，然後用滾動攻擊不斷向前衝，就能將一切阻路的雪球撞毀，而在路上遇到的斷層也可以一口氣越過去。



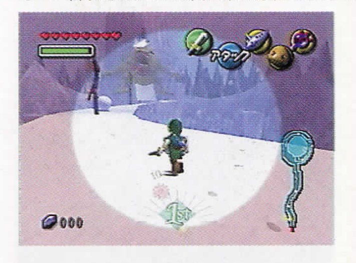
2. 啟動貓頭鷹石像



一進入這個區域，玩者就會見到一個貓頭鷹石像，這時當然要用劍將它啟動。另外記得取得附近的補給品，尤其是可以用來復活的妖精。

3. 吹奏「哥朗之安眠曲」

同行的妖精查多提醒林克在強風之中好像有些東西在內，當林克用真實之鏡一看，就發現原來這些風雪都是由一隻哥朗族的鬼魂所噴出來的。為了令它靜止下來，林克便變身成哥朗族人並奏起剛剛學會的「哥朗之安眠曲」，這幽靈在聽後就立即被歌聲所催眠，風雪亦停止了！林克於是立即起程前往SNOWHEAD之神殿。





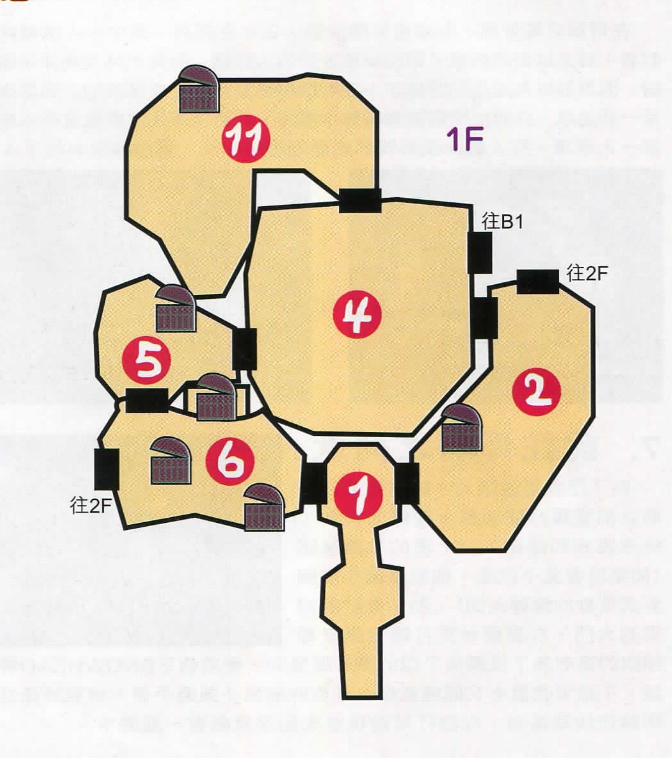
4. 妖精之泉



在神殿入口的另一邊是大妖精之泉的入口，她和力之大妖精一樣被SKULL KID的魔法打散了，因此林克要趕快進入神殿內集齊她的15隻分身！

SNOWHEAD之神殿

相比於上一個WOODFALL之神殿，SNOWHEAD之神殿不但面積要大上許多倍，謎題也要花更多的時間才能解開。不過最痛苦的還是它那層層都差不多的構造，令人極易迷失方向感！



1. 推開阻路的大石

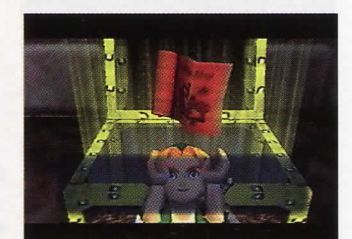


一進入神殿的房間「1」，林克就會發現其入口有一塊巨大的岩石塞着路口，以林克本身的體力是無法搬走它的，要先變身成哥朗族才能推動它。

2. 取得地圖

在房間「1」內雖然有三道門，但其中一邊被冰封住，另一邊則有鎖，故此林克只可向東面前進，進入房間「2」。在這裏林克要用哥朗族的滾動攻擊跳過對面岸，然後前往二樓的房間「3」中取得神殿地圖。如果不小心掉了落下層，可以用爬梯返回原地。(筆者按：故意用迪古拿智的身體掉進火焰中也可以立即返回入口處，請好好利用)

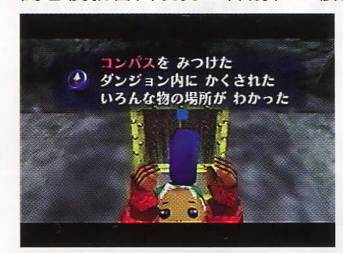




3. 取得指南針



接着林克經過房間「2」西北面的門到達房間「4」，這裏是整個神殿的中心地，幾乎所有重要的地方都要經過這處才能去到，不過現在林克只能通過金色的門前往房間「5」。在這裏有兩塊也是要哥朗族人才能拉開的巨型石頭，而在石的後面則藏有一條鎖匙。林克憑着它打開了房間「1」西面的門，進入房間「6」。在入面玩者可以在寶箱處取得另一重要道具指南針。另外留意在這房間的盡頭有一幅佈滿裂痕的牆，用炸彈炸開它後就會出現另一條前往二樓的路。





4. 機關重重



在房間「7」林克會發現有許多冰塊阻住進路，還記得之前在達魯米拿平原，玩者如何打開往山里的道路嗎？沒錯，只要用箭將天花板上的冰柱得下來，就能破壞那些礙手礙腳的冰塊。成功跳上北面的高台後，用哥朗的鐵拳打碎該處的雪球，就能取得另一條鎖匙，開啟鎖上了的門。

到了下一個房間「8」，在這裏有一個相當麻煩的機關。首先林克要變身成哥朗族，然後用「大石壓」(按實A掣然後再按B)按下東南面的按鈕，這樣就會有一條柱昇起讓林克跳過對面。然後再用大石壓按下出口前的按鈕，另一條柱就會昇起。這時玩者





要趕快前往剛才用作踏腳石的石柱上用大石壓，這樣做出口前的石柱就會消失，立即離開這裏前往房間「9」吧！

5. 中頭目偉絲羅布

房間「9」其實是房間「4」的上層，這時在林克面前是一條單程路，因此大家別無選擇，只好用滾動攻擊跳過去。由於北面的門被冰封住，玩者應該先沿着右手邊的斜面前往房間「3」的門口前，然後再用滾動攻擊跳過去西面的房間「10」，在裏面中頭目偉絲羅布（ウィズローブ）正在守候着林克的到訪。



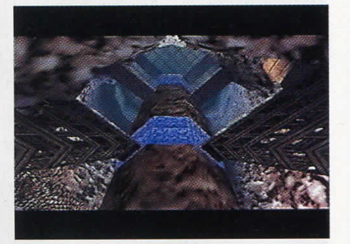


偉絲羅布是一名使用冰魔法的魔法師，他會在房內的四個角落隨機出現，然後向林克使出凍氣攻擊，當他受了一定程度的傷害後，還會造出幾個分身來擾亂玩者的視線。不過解決他的方法其實很簡單，因為在地圖上會顯示出他的真身之位置，林克只要迅速向該方向射箭攻擊，不消數次就能擊倒他。在寶箱內林克可以取得通過神殿機關的必需品——火炎箭。雖然每射一箭要消耗2 MP，但它可以將冰塊溶解和燃點火炬，非常有用。

6. 用火炎箭打開所有通道

在取得火炎箭後，林克應先返回房間「2」，用火炎箭將房內所有敵人消滅，隱藏的寶箱就會出現，裏面裝着的是小鎖匙。接着前往房間「4」，將所有被冰封着的門解凍，再穿過北面綠色的門到達房間「11」。在裏面有幾支熄滅了的火炬，用火炎箭點着它們後，房間中央的門就會打開，入面有一個巨型按鈕，用哥朗族的大石壓啟動它後，





房間「4」中央的柱就會昇起。這時候大部份的路都會被這支石柱阻住，而唯一的進路則是在房間「3」內。先站在房中央的正方形石板上，然後向着南面牆上的眼睛射火炎箭，就能令石板昇起並返回房間「9」。用火炎箭溶掉北面的冰塊後，就可以前往三樓。在房間「12」內用鎖匙打開西面的門，通過房間「13」進入四樓的房間「14」，擊敗裏面的兩頭大蜥蜴後再進入房間「15」，準備迎接下一次中頭目戰吧！





7. 取得頭目房間鎖匙

在房間「16」玩者會再一次遇到中頭目偉絲羅布，基本上他除了分身的數量多了之外，攻略法和之前並無任何分別，玩者應不會覺得困難才對。擊倒他後林克就可以在寶箱內取得頭目房間鎖匙。



8. 前往頭目的房間

前往頭目的房間的路在三樓房間「12」的南面，但它卻被石柱阻住了，玩者應該怎麼辦呢？大家可以留意在石柱上面，有一些地方是以藍色的冰塊所組成，只要用哥朗的鐵拳打落去，就能將它打掉，降低石柱的高度。玩者應首先在二樓打掉兩層冰塊，然後再在三樓打掉多兩層，就能前往房間「14」南面的樓梯上去四樓和頭目決戰了！





9. 頭目戰——面具機械獸歌陀(ゴート)

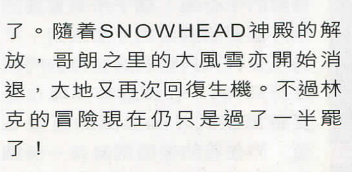
雖然SNOWHEAD神殿的謎題相當難解，但它的頭目戰卻異常地簡單。進入頭目房間後，林克發現裏面有一隻被冰封着的機械獸。當用火炎箭將它解凍後，它便立即拔足狂奔，這時林克要立即變身成哥朗族人，並用滾動攻擊追着它。當林克用身體碰撞到歌陀時它就會受傷，而如果玩者能夠配合斜面飛起來從高處攻擊，就能令它跌倒一段時間，這時就是追擊的好機會！歌陀的攻擊法不外乎是閃電、炸彈和落石三種，玩者基本上都可以看着它們來回避，應該沒有什麼難度，而且即使被打中也只是扣半個心，傷害微不足道。至於滾動攻擊所用的MP則可以從路上的壺內補充。





10. 取得歌陀之亡骸





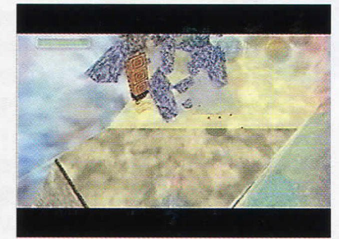
在擊倒了歌陀，取得「歌陀之亡骸」和心之器之後，林克又再次進入了夢境之中，像奧多魯窪那時一樣，一名相信是歌陀真身的巨人出現在林克面前，不過今次他只是說了一句：「守．護．者」之後就消失了。隨着SNOWHEAD神殿的解放，哥朗之里的大風雪亦開始消退，大地又再次回復生機。不過林克的冒險現在仍只是過了一半罷了！



通過神殿後……

天氣回暖後，位於哥朗之里北面的大炸彈屋門口亦會解封。林克變成哥朗族人和這裏的主人說話，他就會送給你一個大炸彈，並叫林克要將它帶到「哥朗賽車場」(ゴロンレース)的入口，炸掉該處的大石。玩者只要依照指示完成任務，再返回大炸彈屋報告，就可以獲得使用大炸彈的資格，可以在CLOCK TOWN的炸彈屋內買到大炸彈了！





既然哥朗賽車場的入口已開，林克少不免要在裏面一展身手。比賽的方法很簡單，只要用滾動攻擊不斷向前衝，沿途避開障礙物和其他對手，當MP減少的話就從綠色的壺中補充。如果順利獲得第一名，林克就可以得到獎品金砂(連空瓶乙個)。帶着這瓶金砂前往山里的鑄劍屋，先用100塊寶石將劍打造成可以用100次的「羽毛劍」(フェザーソード)，然後再將金砂交給店的主人，林克就可以得到永不磨損的「金剛之劍」了！





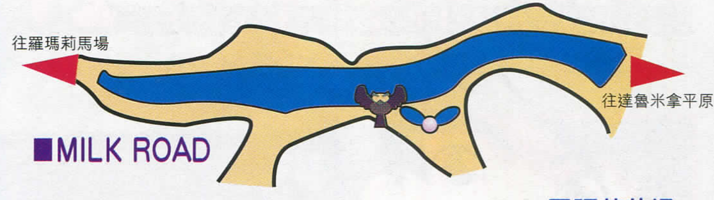
SNOWHEAD 神殿內失散之妖精全位置表

房間	位置
房間「2」	從下層向上望就能找到(兩隻)
房間「3」	一入門口的右手面、用真實之鏡望向北面的牆壁
房間「5」	先將大石推到兩邊高台之間，然後從房間「6」北面高台的門進入，利用大石跳過對面岸
房間「6」	在按掣後出現的寶箱內、地圖西面的木箱內
房間「7」	用真實之鏡望向東南面有雪的牆壁
房間「8」	用真實之鏡望向天花板
房間「9」	用真實之鏡望向西北面有雪的牆壁(要從頂樓用迪古之花飛下去才能到達)
房間「11」	消滅所有敵人後出現
房間「13」	用真實之鏡望向西南面有雪的牆壁
房間「14」	消滅兩隻大蜥蜴(兩隻)
房間「17」	按動地面按鈕後出現的寶箱中

集齊所有妖精帶回妖精之泉，回復原狀的智慧之大妖精會將林克的魔力最大值加倍，對日後的冒險有莫大的幫助。



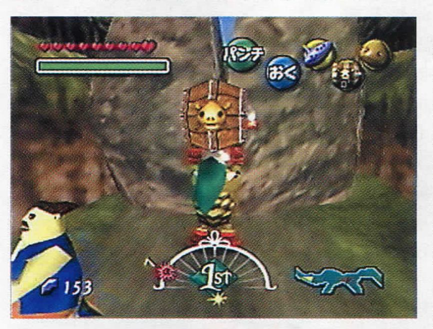
MILK ROAD和羅瑪莉牧場(ロマニー牧場)





雖然這裏不是什麼迷宮，也沒有敵人的存在，但這地區卻和林克的冒險有着極大的關係。留意這裏主要的EVENT都集中在第一天，林克如果到了第二天才來到就太遲了。

1. 用大炸彈打開入口



完成了SNOWHEAD神殿的攻略，林克的下一個目的地是西面的海地區。不過要前往該處，林克首先要在羅瑪莉牧場取回愛馬艾寶娜。

在MILK ROAD西面前往羅瑪莉牧場的入口有一塊巨型岩石封住，雖然有一名工人正在不斷努力想鑿開它，但他最快也要在第三天朝早才能完成，根本趕不及完成主要的EVENT。因此林克需要在第一天早上就使用哥朗族的大炸彈將岩石炸開(大炸彈可以在CLOCK TOWN的炸彈屋內向哥朗族人買到)，前往牧場。

2. 妖怪退治



當林克一走近牧場內的母屋，查多就會見到被SKULL KID棄掉了的艾寶挪在這裏。林克當然想立即取回牠，於是他便和附近的一名女孩子說話，她的名字是羅瑪莉，和這個牧場的名字一樣。她會請求林克幫助她擊退今晚深夜會來偷走牛兒的妖怪們，並會讓林克坐着艾寶娜先來一個練習，在2分鐘內射爆所有氣球就算成功。完成練習後，羅瑪莉會教林克吹奏「艾寶娜之歌」(エポナの歌)，並叫林克今晚2時到牛小屋集合。



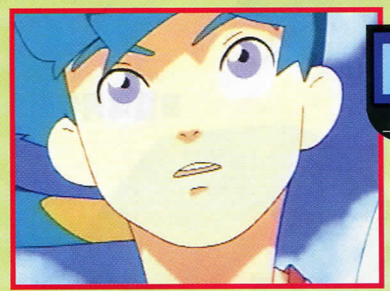
到了晚上2時半左右，那些類似外星人的妖怪就會出現，這時林克不用上馬(因為在馬上射箭需要較高的技巧)，只消在地上用弓箭射死它們就行了，只要不讓它們到達牛小屋直到天亮，保衛牛小屋的任務就算成功，羅瑪莉會送給林克一瓶牛奶作禮物，當然飲後的空瓶就是林克的了！

(下期續)

ブレス オブ ファイア IV BREATH of FIRE うつろわざるもの

TEXT BY MS

BREATH OF FIRE IV 不變的人



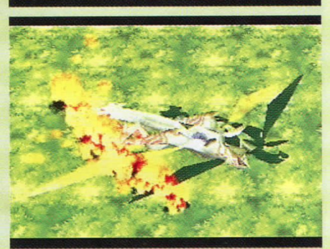


生產：CAPCOM 發售日：發售中
內量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
RPG/MEM

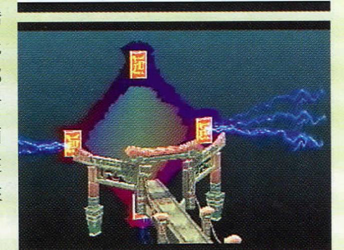
逮捕



在山小屋中養傷的Fou-Lu，似乎已經完全康復，他離開小屋向巴迪魯道別後，便沿著山路離開，可是當他來到山腳時卻遇上帝國的Yom，看來他們無論如何都不讓Fou-Lu到帝都去，Yom召出其手下魔物再度與Fou-Lu展開激戰，雖然Fou-Lu取得勝利，但是對於知道神皇的另一半存在於這世界上之Yom來說，無論如何都不讓Fou-Lu到帝都去，為了避開Yom的攻擊，他跳起變身成龍逃離Yom的魔掌，可是Yom卻命其手下的魔物前往追趕，結果兩者在空中展開激戰，Fou-Lu始終都不能避過魔物的攻擊，結果被擊倒在森林裡。



就在同一時間Ryu等人已到達另一邊的碼頭，他們乘帝國士兵離開時從大木箱中出來，並打聽一下這兒的位置，除了知道這兒是哈絲比特町（ハシビトの町）外；還得知這兒擁有利用魔法力來將人轉移到西則大陸的大帝橋，只要到達大帝橋的頂部，就能到達西則大陸去。就在Ryu等人前往大帝橋，來到頂部時，突然幾陣雷聲，在橋的盡頭有一度不知明的空間出現在他們面前，看來轉移裝置已經啟動，就在他們前往這空間之際，從後方傳來了一把熟識的聲音，原來他就是在沙拉爾町Ryu與Nina所遇上的帝國軍人Rasso（ラッソ），今次他來是找Ryu算帳，他向眾人召出攻鐵鬼，並以其作出攻擊， Ryu、Cray、Master及Nina以四人之力將牠打倒後令Rasso極為驚訝，此時Nina注意到通往西則大陸的空間漸漸消失，三人再沒有理會Rasso，並立即跑往空間去，就當Ryu跳進空間時，Rasso才發覺Ryu原來就是自己一直以來所尋找的龍。







來到西邊大帝橋的Cray等人，往位於南方前行便來到有大砲之町之稱的阿斯達蘭（アスタナ），從阿斯達蘭中打聽情報，並得知在這兒附近的水道橋能通往阿斯達蘭的深處部份，為了查出艾莉娜所在，一行人便決定到水道橋查看。水道橋位於阿斯達蘭的西則，他們到達後在水道橋內搜索了一番，發覺內裡有一條水道好像能通去某處，於是Ryu跳進這條水道；從水道出口出來時，發覺那兒就是造夢時到過的地方，Cray與Nina同意都顯得著急，因為二人均相信艾莉娜就在這兒，於是三人就如夢境般一樣，正當他們來到大堂時，從外面走進來的兩位帝國軍人，他們如夢境般利用大堂的後幕前進，通過了大堂後眾人還以為沒被發現，可惜他們的行蹤卻讓帝國軍人尤達（ユンナ）看見，雖然他稱艾莉娜在這個町，但是卻不讓Cray等人繼續前進，並吩咐帝國士兵將他們捉住，強行將眾人送回東則大陸。露迪亞王家對於Cray潛入西則一事非常不滿，並嚴厲地進行處分，Cray亦因此要被審查。





第二章——不變的人

被監視之旅



露迪亞王家對於Nina等人偷偷走到西則大陸一事，感到非常憤怒，雖然Ryu和Master並沒有直接受到處分，但是Cray卻要受露迪亞王家審判，時間一天又一天的過去，露迪亞似乎對Cray的審判還未有結論。Nina非常擔心哥哥的安危，於是便向剛睡醒的Ryu提出到露迪亞城一趟之意見，對於空閒的Ryu都沒關係吧！



二人從房間二樓來到地面，看見一位陌生的人在門前站著，經Nina的介紹得知他叫Scias（サイアス），是負責監視Ryu等人，所以當Ryu離開房子時Scias也會跟隨前往，他們來到城的門前向士兵說明來意，可是士兵們並不讓Nina進去，就在她求情的時候，露迪亞的執事伊哥利（イゴーリ）前來阻攔，Nina只好離開露迪亞城。Cray被審一事令到她開始埋怨自己，經過Ryu的安慰後，Nina突然想到哥哥的故鄉夫尼之里（フーレンの里）去，由於Ryu沒有



© CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHT RESERVED.

意見所以便立即起行，夫尼之里位於南方的柏奧捷森林（バーウッズの森）之後方，就這樣一行人離開了露迪亞。





就在穿過這柏奧捷森林的途中，Nina隱約聽見幾聲笑聲，可是Master和Ryu並沒有留意，突然氣氛變得越來越不尋常，Nina提議及早離去，三人繼續前行，怎料到Nina的身體逐漸縮小，全無為意的Nina感到地產生震盪以及從後方前來的巨大黑影，當她向上望時才發現原來是跟隨後方前來的Scias，這時Nina才知道自己縮小了！當Ryu回頭看時看不見Nina而感到奇怪，大家以為在後方的Scias會知道，但是他卻一無所知，就在大家努力地找尋Nina時，一隻小鳥正飛過來，並從地上好像拾起甚麼，既然留在這兒都沒有進一步線索，倒不如在這森林尋找一番。就在三人四處搜索期間，將Nina縮小的原兇終於出現，那就是住在這個森林的妖精，由於普通人類是沒法看見她們，所以喜歡作弄人類，不過她們卻不知道擁有「龍眼」的Ryu是能夠清楚地看見她們，她們在Ryu和Master四周飛來飛去，令到Master感不耐煩而用頭作出一擊，妖精們才知道自己的行蹤被發現，她們現身後受到Master的詢問，因為Master不單看到她們，還聽到她們說有關Nina的事，根據妖精們所說Nina被小鳥帶進巢穴裡，要找回她就必須找那鳥巢的位置，Ryu便立即調查四周的樹，終於在出口附近的樹上找到鳥巢，Master利用頭撞擊樹幹，震動令到處於鳥巢的Nina醒來，她見鳥媽媽不在便乘這時機離去，可惜她還未下樹鳥媽媽已回來，起初Nina以為鳥媽媽打算以她作食糧，豈料到原來鳥媽媽誤以為她是自己的兒女，而帶她回巢，並帶同食物餵養，可是身為飛翼族她又怎能吃下鶏鳥愛吃的蟲，鳥媽媽見Nina沒有吃下蟲子，便利用其嘴巴推向Nina（戰鬥開始），莉娜沒有理會牠，直到鳥媽媽放棄她為止，小鳥飛走之後Nina小心翼翼地沿著樹幹爬回地面，怎料Master為了令Nina快點出現向樹幹作出連擊，Nina失足跌下，就在危急之際她的身體回復原狀，而剛好Ryu又在她的正下方，結果Nina跌在他的身上。



Nina向Ryu道歉後為免再受到妖精的作弄，便立即離開這兒，穿過柏奧捷森林後向東則前進不久，便來到Cray的故鄉夫尼之里。當眾人進村時才發覺村內的人一直都以為Cray失蹤，為了讓他們知道Cray的情況，Nina便將整件事告訴族長家的三位長老，雖然長老們對Cray被捉去審查一事感到很不滿，但是他們亦沒有立即向露迪亞追究。接著長老們提議Nina到黃金平野找達寶（ターボ），達寶既是前任族長；又是Cray的母親，或許找與她見面後能找到協助Cray的線索，於是Nina就決定前往看看。

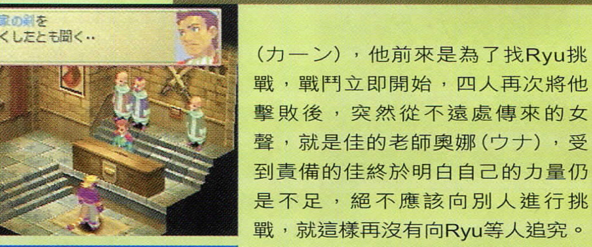
王家之劍

根據村民所稱到黃金平野必須乘馬前往，Ryu等人便四周找尋馬匹，怎料到在他們離開族長家的範圍時，從天空跳下來的一位相熟面孔，原來是在西尼斯達的筋肉男佳





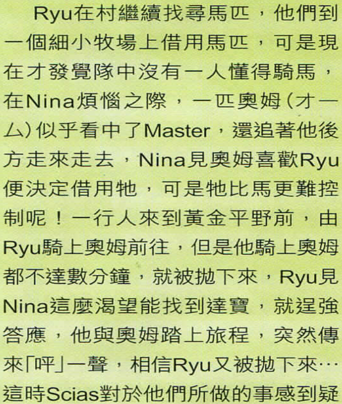






（カーン），他前來是為了找Ryu挑戰，戰鬥立即開始，四人再次將他擊敗後，突然從不遠處傳來的女聲，就是佳的老師奧娜（ウナ），受到責備的佳終於明白自己的力量仍是不足，絕不應該向別人進行挑戰，就這樣再沒有向Ryu等人追究。





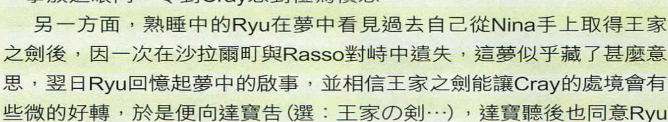
Ryu在村繼續找尋馬匹，他們到一個細小牧場上借用馬匹，可是現在才發覺隊中沒有一人懂得騎馬，在Nina煩惱之際，一匹奧姆（オーム）似乎看中了Master，還追著他後方走來走去，Nina見奧姆喜歡Ryu便決定借用牠，可是牠比馬更難控制呢！一行人來到黃金平野前，由Ryu騎上奧姆前往，但是他騎上奧姆都不達數分鐘，就被拋下來，Ryu見Nina這麼渴望能找到達寶，就逞強答應，他與奧姆踏上旅程，突然傳來「呼」一聲，相信Ryu又被拋下來…這時Scias對於他們所做的事感到疑惑，但對Nina來說總好過甚麼都不幹。





Ryu好不容易終於能騎上奧姆，他根據牧場人指示先向東行，看見大石後再向東北方向進發，終於發現一個帳篷，而Cray的母親果然在這兒。達寶單是看見Ryu所乘的生物，就知道他是從夫尼之里來，Ryu將有關Cray的事相告，聽到此事之後的達寶感到有點煩惱，因為這可能會令露迪亞和夫尼產生內戰，她只好想出辦法來，但由於Ryu整日趕路便先吩咐他在帳篷中休息，就在Ryu熟睡時，Cray正接受到露迪亞審判，身為族長的他在休戰中潛入敵國，並遺失了聯合的『見證』王家之劍，這對於東則聯合很不利。由於露迪亞並沒有將帝國捉去艾莉娜一事放進眼內，令到Cray感到極為憤怒。





另一方面，熟睡中的Ryu在夢中看見過去自己從Nina手上取得王家之劍後，因一次在沙拉爾町與Rasso對峙中遺失，這夢似乎藏了甚麼意思，翌日Ryu回憶起夢中的啟事，並相信王家之劍能讓Cray的處境會有些微的好轉，於是便向達寶告（選：王家の劍…），達寶聽後也同意Ryu的說法，便吩咐他到南方的古火山（グーの火山）裡找鑄造劍的老人，取得這情報的Ryu立即騎奧姆回到Nina處將此消息告知，為了知道古火山的正確位置，一行人便返回夫尼之里打聽。



回到夫尼之里找長老詢問在黃金平野到古火山的方法，結論是先向東行；看見大石後再向南走就可到達，眾人再次到黃金平野；並依照指示前往古火山，這個古火山的內部，除了非常炎熱外，還有不少岩漿在流動，當來到山的最深處，看見有一間小屋屹立在岩石上，四人便前往拜訪，從住在小屋的老人口中得知，要製造王家之劍，必須利用特殊金屬，那就是「フェアリドロップ」，可是它只存在妖精所住的世界。

既然知道製造王家之劍的方法，眾人立即返回柏奧捷森林去，進入森林時他們仍聽見妖精們的聲音，於是就在一個細小的草叢中找到妖精，可是據稱「フェアリドロップ」並不在這兒，而是在她們的故鄉中，Ryu為了取得這金屬便決定到妖精世界去，妖精們吩咐他們閉眼轉身，然後拿出硬物來擲向他們的頭部，三人立即倒地。醒來的三人原來



身置於夢中世界，亦是妖精們住的地方，可是她們最近因為一隻Monster而感到非常困擾，並希望Ryu等人將牠們清理，從而回復昔日的安寧，Ryu答應後便走到森林的深處去，並從一些樹底和草叢中找到這些Monster（有「zzz」記號），將牠們逐一打倒後，地面突然震動起來，原來是這群Monster的頭領不知從那兒跳出來，Ryu前去將牠打敗。妖精們看見討厭的Monster消失後非常高興，並依照約家將「フェアリドロップ」交給他們。



Ryu帶「フェアリドロップ」回到古火山，老人立即為他們鑄造，經過了一段時間，這把「王家之劍」終於完成，為了救回Cray，眾人事不延遲立即返回露迪亞城去。他們進入露迪亞城同樣受到士兵們的阻攔，當Nina欲拿出王家之劍給士兵看時，審查官還帶同由帝國送回來的王家之劍，將Nina趕離露迪亞城，並稱不同輕判Cray的罪，Nina聽到此事後非常傷心，在Ryu和Nina離開城時，Scias似乎仍留在城內，乘他未從城中出來之際，Nina建議今晚入夜時份到露迪亞城，剛說完不久Scias便從城中出來，Nina當然不想讓他知道，就這樣一行人便回房間休息。

傳承師ウナ



當佳前來挑戰的EVENT完結後，到族長家的2樓找奧娜交談，就可以成為她的弟子。

MINI GAME

「交換寶物」



玩者在沙拉爾町的酒場購買「それなりのお宝」的寶物後，就可以在露迪亞城作第一次的交換，在晚上的露迪亞城，有一位旅客站在城下町，與他交談時便可以換得「まあまあのお宝」。

脱獄

另一方面、受到重傷的Fou-Lu再次被人救回，今次救回他的是一位年青少女，而當時的Fou-Lu亦沒有能力起來。很快夜晚又來臨，依照約定Nina與Ryu在房間會合，可是這時Scias亦在場，在沒有辦法的情況下，只好連同他一起潛入露迪亞城，很奇怪Scias並沒有阻止二人進行這個救回Cray的計劃，一行人在城中搜索Cray的所在，終於在城的頂樓房間中找到他，Nina將夫尼之里的事告訴他之後，Cray便決定回故鄉平息叛亂一事。





Cray再次加入隊伍之後離開此城，他們再次到位於東南面的夫尼之里去，長老們見Cray能平安回來，便不打算向露迪亞追究，叛亂一事總算平息。根據長老們所說達姆很擔心Cray的安危，於是Cray為了報平安便到黃金平野以北的地方找母親達姆。看見兒子平安回來她心感安慰，但是也不得不指責他的魯莽行為，經過一晚的休息，大家均齊集在帳篷外，Ryu醒來發現大家不知以後的去向，於是Ryu便找達姆集合一起詳談，就在大家迷茫之際，Nina突然提出有關Rasso需找尋龍的事，此時眾人的集中力到放在Nina身上，由於她們旅程中經常接觸到「龍」的事，所以令到Nina感到奇怪，可能帝國所尋找的「龍」就是Ryu的話，Ryu就會成為帝國和露迪亞的目標。



為了知道更多「龍」的事情，眾人決定到雲迪亞見「風龍」去，希望從而希望得到甚麼線索，就在眾人前行之前達姆將「みどりの玉」交給Cray，並吩咐他們利用此玉通過位於東則的達姆神殿（ターボの神殿）到雲迪亞去，通過了達姆神殿再往北走便來到亞姆之沼（アムの沼）。這個沼澤地帶住了數條大蛇，幸好牠們不會對人類作出任何傷害，就算Ryu等人以牠們的身體作腳踏都不會有任何事發生，就這樣他們通過了沼澤地，再往北走便能到達他們的目的地雲迪亞，亦即是Nina的故鄉。

MINI GAME

「交換寶物」



玩者在露迪亞城換得「まあまあのお宝」後，就可以在達姆神殿作第二次的交換，在達姆神殿的出口，有一位旅客正座在地上休息，與他交談時便可以換得「そそこのお宝」。

傳承師 ソジョモ



離開亞姆之沼後在東則方向會出現一條通道，這條通道能通往傳承師芝姆（ソジョモ）的家，只要玩者在共同體中，建立一間屋或以上，就可以成為她的弟子了。

與風龍會面

就在前往的途中，他們起了帳篷休息，Nina表示希望能夠找到新的線索，翌日、他們起程到雲迪亞去，在城下町乘上昇降機便來到雲迪亞城，把守城士兵看見Nina回來（由Nina向把守城的士兵交談），立即讓她們進城，還說國王非常擔心她呢！回到城的Nina第一時間到父王的寢室，並撲進他的懷抱，之後一行人在會議室中詳談起來，Nina向父王解釋一切，露迪亞王知道整事後對Cray感到無限的感激，可是由於他們留在這兒亦會受到露迪亞的懲罰，露迪亞王打算以全國的軍力協助眾人，不過Nina卻沒打算要父王這樣做，只是希望能與風龍見面，露迪亞王並沒有阻止他們，還立即吩咐他們翌日到東面的森林找風之女巫，商討有關「龍」的事。





很快一天的時間又過去，Nina等人向雲迪亞王告別後便向東面的加斯古森林（カスクの森）進發。加斯古森林擁有小橋流水，可謂景色優美，來到風龍之女巫家的Ryu，其手持的「龍眼」受到女巫注目，從她的口中得知持有龍眼的人並不是完全的龍，但是卻與風龍的感覺很相似，亦從風龍中聽過一件事，就是每幾百年一次，這世界會有新的龍誕生，那是叫阿魯加爾龍（アルカイの竜），阿魯加爾龍是被譽為能給予人強大力量的龍，相信帝國的目標就是這阿魯加爾龍的力量，可是女巫只能提供這點點的情報，要得知更多情報，不親自找風龍不可，所以眾人便依照風之女巫所說，到雲迪亞城的地下洞穴取長羽之笛（風切りのフエ），並利用它到風之塔見風龍去。



傳承師モモ

在雲迪亞的一個風車小屋中，住了一位叫Momo（モモ）的學者，只要與她交談就可以成為她的弟子。



MINI GAME

「共同體」

在到雲迪亞的途中，帳篷內完成Nina和Cray的對話事件時，妖精會立即出現並想帶Ryu等人到自己的故鄉，這時只要選擇「教えてあげる」就可以進入「夢的世界」，此時便可以開始製作玩者自己的村莊。



「交換寶物」

玩者在露達姆神殿得「そこそこのお宝」後，就可以在雲迪亞城作第三次的交換，在雲迪亞城的監牢裏，有與監犯交談時便可以換得「ナルホドのお宝」。



阿魯加爾龍

眾人離開了風龍之女巫家後，由Cray綜合一次情報及以後的去向，可是在這時候卻不見了Scias的蹤影，相信他是向露迪亞報告Cray一行人的行蹤，為了能與風龍見面，他們只好盡快行事。一行人火速回到雲迪亞城，並將女巫所說的事告訴國王，雲迪亞王立即將原本封閉的地下洞穴解封。Nina進入這地下洞穴，內裡有不少不知從那兒吹來的強風，使到行動時不方便，他們乘風勢最弱時前進，終於來到盡頭取得長羽之笛。就在眾人離開地下穴的同時，失蹤的Scias正回到露迪亞向執事伊哥利報告，伊哥利知道Ryu的行蹤後便決定立即出擊，Scias收了報酬之後便離開。





Ryu一行人取得長羽之笛後便向雲迪亞北面的風之塔去，風之塔與一般塔的結構不同，在其內部的最底層可是一個通風口，由那兒吹出來的風是足以吹起幾個人，為了到最頂層，他們利用由底層吹來的風到上層去，終於他們都到達塔的最頂部，就在他們前去乘翼籃（註：即有翼的籃子）之際，露迪亞的人亦趕到來，伊哥利以赦免Nina和Cray的罪行作條件，要他們將Ryu交出，Nina當然不會答應，就是這樣便與其部下戰鬥起來，雖然Ryu將他們的部下打倒，但是伊哥利仍有第二批部下前來，就在眾人不知如何是好之際，一把熟識的聲音響起，那是Scias，他將酬金拋回給伊哥利，並決心協助Ryu一行人，第二場戰鬥立即展開，由於有Scias的協助（當時Scias為無敵狀態），戰鬥很快便完結。伊哥利見自己處於劣勢就立即離開，Scias再次加入行列，Nina並沒有因為他通風報訊而責怪他，反而還歡迎他回來。接著Ryu與Nina一起座上翼籃到無盡的天際，籃子穿過了雲層，來到甚麼都沒有的天空，此時他們看見有些橙紅色的生物在雲層中穿插，其中有一條巨大的生物從雲中出來，那就是他們所找的風龍。







風龍早就知道Ryu會前來找他，並稱Ryu是與他們一樣，是「不變的人（うつろわざるもの）」，「不變的人」在人們的語言來說就即是「神」，不過他們是憑著人的召喚而來到這個世界，召喚後的他們能成為神或魔神，可是阿魯加爾龍只是被人召喚，而沒有受到人認定的東西。雖然是這樣，現在的Ryu並不是完全的「不變的人」。為了令自己變得完全，他必須到召喚之地去，於是風龍便利用力量將眾人送到召喚之地。



聖地

風龍潛進雲層下再次出來，並將Ryu所乘的翼籃跌到一個雪山上，根據風龍所說，這兒是大陸的中央位置，在這山下有一條掌管召喚的村莊，當Ryu離開這村子的時候就會知道「不變的人」及自己的事，就在風龍打算離開時Nina開始感到迷惑，究竟他們應該怎樣辦？風龍只回答她們：「這力量如何使用，就要由你們決定，因為這兒是你們的世界。」



風龍離開後眾人依照風龍的說話到山下的村子去，穿過了這個大雪山就來到千古村（チェクの村），就當Ryu進入長老之家時，長老似乎已知道他們來的目的，她向眾人解釋人各自擁有不同顏色的光，這就如那人的生命流動，行著生存的道路，擁有關係的人的光就會與別人混合在一起，然後變成很大的光芒。不變的人是能夠利用這強大光芒波動世界，這個大的光芒會很容易吞下附近的光，並將之推動。就是這樣光芒最大的就被稱為神。



可是Cray並不明白她所說的論理，長老便吩咐各人先作休息，隨後再談。一行人在村中休息了一天，Ryu醒來時發覺只得自己一人，他離開房間，原來長老已在房門前等候，原來現在的Ryu是在自己的夢中，並不是現實來，根據長老所知，Ryu不是在這地召喚出來的「龍」，還要求他說出自己是甚麼？甚至是由誰召喚出來，對於甚麼都不知的Ryu來說，他根本就不能回答，這時Master卻插口說現在的Ryu是不能回答這些問題，長老見Master能進入夢境一事而感到奇怪，這時她感到在Master中有神的氣息，無錯！他都是「不變的人」。



當長老知道在Master體內封印了一位不變的人，便立即離開Ryu的夢世界，到了翌日、Cray竟向Nina提出將Ryu作交給帝國作交易一事，對於Cray來說這樣做只是為了令Ryu成為神，但是對於Nina來說Ryu只是個無家可歸的可憐孩子，並希望能與姊姊和他一起回雲迪亞，就在他們在辯論的時候Ryu剛好從長老家出來，雖然他聽不到甚麼，但是Nina也感到不知如何是好。三人會合後便在村內找長老，原來長老正在Master的旁邊等待著他們，她向眾人宣佈Master同樣是不變的人時，大家都感到驚訝，為了知道更





多「不變的人」的事，只好將Master的封印解放，Ryu跟隨長老的指示將手放在Master身上，並閉上雙眼，一行人從Master身上出現一個異空間進入他的內心去，沿著路走不久便來到盡頭，那兒有四支柱正封鎖著位於中央的Master，據她說只要將旁邊的四條柱打倒便可以解開封印，Ryu等人便向那四支柱進行攻擊，這四條支柱分別擁有自己的屬性，將它們逐一打倒後Master的封印亦隨即解開，原來Master並沒有實體而不能到外面的世界，所以必須借用別人的身體才行，Ryu只好返回現實世界將此事告訴長老，原來長老亦早有準備，並吩咐村內最優秀的女巫來作Master的身體之用，一切準備就緒後從Master體內走出的一股氣進入女巫莉姆（リーム）裡，之後莉姆再不是莉姆，完完全全變成為Master，除了樣貌之外，其他一切都繼承了Master的行經。可是當眾人希望從她身上取得有關「不變的人」之情報時，她卻貪玩成性；要吃飽肚子才願意說，大家似乎沒有她的辦法。

另一個Ryu

在同一時間的西則大陸，Fou-Lu的傷勢似乎已好轉了，雖然他被屋內的煙霧弄醒，但是那位救他的少女有禮地對待，令他似乎沒打算立即離開這兒。Master前去用餐已多時，餘下的盔甲卻動也不動座在地上，與死物無分別，Master的性格令到Nina不禁應為，解除了封印後的Master似乎不是她們所認識的人，總是有種陌生的感覺，由於他們仍等不到Master回來，只好主動前往找她，來到長老家看見吃得飽滿的樣子，就如一個幾天沒有進食的人進食般，長老見她已滿足便要求她說出有關Ryu的事，Master承認她與Ryu都不是人；而是「不變的人」，她們是從別的世界來到這兒，而來這兒的目的就如世界的風般，喜歡怎樣就怎樣，當然她亦不是在這地被召喚而來，原來她與Ryi一樣是Fou帝國中召喚出來的神⋯，可是由於帝國運用自己的方法召喚，所以其召喚術是不完全的，從而令到她不能實體化；被封印在盔甲中，而Ryu則被分了兩個人。









另一方面、醒過來的Fou-Lu見少女不在家便出村外吸一下新鮮空氣，從村上的人中得知那位少女叫瑪美（マミ），當他來到村的出口時，有一位村民以不禮貌的態度對待，這時剛好瑪美正打算回家，並遇上從哈絲比特回來的地主洛（ロン）好像不十分歡迎他，於是便立即阻止他，瑪美以Fou-Lu的傷為理由與他一同回家休息，當時的Fou-Lu並沒有作聲，只默默地跟著瑪美回家去。想不到瑪美並沒有因他帶來麻煩而感到煩擾，相反她最希望的是Fou-Lu能康復。至於在Ryu的方面，眾人除了知道Ryu分成兩個人之外，更知道其另一半就是Fou帝國的初代皇帝Fou-Lu。







當時的Fou-Lu仍在瑪美家中休養，瑪美欲言又止，令到氣氛再度沈靜起來，Fou-Lu突然向她說出自己對人類的觀念，由於人們是的欲望實在多得永不能滿足，所以他認為神是不能滿足到人，雖然瑪美不明白他所說甚麼，但是亦放下手頭上的工作安慰他。翌日、Fou-Lu的身體比前天好了一點，他乘瑪美出外工作便出村上逛逛，來到田園的他看見有不少人正努力地耕種，怎料到他被瑪美發現，她勸告Fou-Lu返回家中休息，可是他並不願意，就在這時突然聽到人的慘叫，Fou-Lu立即前往傳出慘叫的地方查看，他在森林搜索發現原來有一隻巨大Monster來倒亂，Fou-Lu便立即將牠解決，完成打退Monster工作的他回到田園時卻受到村民歧視，只有瑪美擔心他的身體。



仍在千古村的Ryu，雖然自己的另一半是Fou-Lu，但卻未知道以後的去向，至於原封印了Master的盔甲，似乎開始能夠活動。雖然Ryu的一半是Fou帝國的初代皇帝，但他亦是「不變的人」，所以他應該會仿生存在這世上。為了要知道更多初代皇帝的情報，唯有進入熟睡的Master夢中，長老運用其力將Ryu送到她的夢中，當來到她的宮殿時發覺在她四周都是美男，而且整個宮殿就如皇宮般美，Master看見眾人進入了她的夢境不十分滿意，不過她也明白到Cray等人的情況，只好向Ryu說明他們現在的去向，因為Ryu原本就是皇帝的碎片，帝國為了使用神力量，欲將皇帝合二為一，而Ryu是皇帝的一半；皇帝亦是Ryu的一半，他們不能逃避與另一半相見的命運，二人合二為一是在所不免，會變成那一方，就要看那一方的力量強大。



由於Master欲從夢中醒來，便吩咐眾人離開這兒，Ryu離開Master的夢後，她亦隨即起來，並決定帶Ryu找尋其他力量來增強自己，地點就是位於北方的能召喚「不變的人」之阿魯加爾神殿（アルカイの神殿），由於能夠在那兒召喚其他「龍」，從而希望他們能協助Ryu一臂之力，就在出發之前，Master吩咐眾人稱呼她為迪絲（ディース），因為這才是她真正的名字。

就在Ryu前往的途中，那盔甲Master前來找迪絲，可是迪絲對它非常冷淡，還吩咐它當回普通的盔甲，由於迪絲並不想與盔甲Master同行，所以她獨個兒離去，此時Nina想到利用他保護千古村中的人，就這樣Master便回千古村。一行人繼續往北走，很快就來到亞魯加爾神殿，通過了神殿的內部，便來到召喚龍的祭壇。

龍的氣息

Ryu根據迪絲所說閉上雙眼將古代龍召喚出來，這時龍的氣高漲，其強度連位於遠方的Fou-Lu都感覺得到，突然地面產生一股震動，於是便到村外的田園打聽，並從瑪美口中得知附近的火山有活躍的跡象，這全因山神發怒而引致，Fou-Lu聽到此事是因神而引起時，一言不語便立即往火山去，村民們問他的去向時，他卻回答是去見神。他往蘇村（ソン村）以北的約奇火山（ヨギ火山）進發，對於他來說所謂神的東西，完全是用來騙人的假象，因為他自己就是「神」。他來到火山的最深處，發現一隻體型巨大的Monster，原來這Monster是因為受到龍的氣影響以為自己是神，Fou-Lu便將自大的牠打敗，就在他離開火山之際，瑪美和洛前來找他，洛見他行為古怪，便要求他說出自己的身份，可是Fou-Lu並沒有回答。





原則

將7條龍召喚出來後迪絲變成原貌向龍作出要求，希望以牠們的能力令Ryu成為完全的阿魯加爾龍，可是古龍們卻拒絕這個要求，因為他們是希望Ryu可以與半身合二為一，



此時Nina對Ryu與皇帝合二為一後之後的事感到疑問，風龍解釋只要其中一邊的「光」較大，就會被吞食小的一邊，不過對於他們「不變的人」來說，Ryu成為那一邊神都不重要，因為他們是中立的。



不過迪絲卻不是這樣想，她卻希望利用Ryu的力量，返回自己的世界，風龍對於她的自私而感到莫名其妙。此時Fou-Lu正與瑪美回到蘇村，他仍然一直保持沈默，此時其兄長已不能再忍受，便再度要他說出真相，瑪美立即將話題改為兄長的工作，乘這時機吩咐Fou-Lu回家。他回到瑪美家後察覺得自己不適合繼續留在這兒，還有打算離開的念頭，不一會瑪美從外面歸來，並希望他不要將地主所說的話放在心上，也因為解決了山神一事，村中的人亦會感謝他， 這使到Fou-Lu不知怎麼說，翌日的早上，瑪美如常到田園工作，就在Fou-Lu離開屋子時，看見不遠處有一班帝國的軍隊正朝向這邊來，原本打強行突破的他，最後為了整條村子的著想，決定返回屋子裝作不知情，當時他自己都不知道自己在幹甚麼呢！



士兵很快便來到屋前，洛向士兵們表示他就藏身於屋裡，此時剛好瑪美來到，她急忙地穿過士兵跑進屋子，並將屋子的大門鎖起來，她向Fou-Lu表示自己早就知道他不是普通的人，但卻希望能一起過著普通人的生活。與此同時，屋外的士兵們不停地向門撞擊，瑪美心知已不能再支持下去，便將爐灶的隱瞞道路告訴Fou-Lu，希望他能得以逃生。雖然Fou-Lu欲協助她，但是為了不辜負瑪美的好意，便依照她的說話利用壞掉的爐灶離去。結果瑪美終歸支持不住，被帝國士兵捉住，Yom決定將她帶到阿斯達蘭，以她作咒砲的子彈之用。

一方面，風龍對於迪絲要回原來世界的事件出指責，並認為身為神的是有義務與責任保護世界的運行，可是迪絲對於這種規律卻非常不滿，還表示自己一定不會像他們一樣變成龍的形態，眾龍都感到奇怪，因為保護自己的主人並不是甚麼壞事來，可是Ryu與半身Fou-Lu相遇是不能避免的事來，所以他們不會在這兒直接借力量給Ryu，除非Ryu能夠找到他們的實體。

暴走



現在大家都明白以後的目標，Ryu一行人便離開這個神殿，就在他們離開神殿的同時，千古村正發生一事大件，帝國軍為了捕捉Ryu而來到千古村，他們在村搜索，並看不見任何人影，餘下的Master和長老正躲藏在房中，由於村中的人早就已避難，所以他們亦打算離開，Master離開房子立即遇上帝國士兵，可是Master體內已沒有迪絲存在而顯得不知所措，士兵們見他不作任何行動，便打算將他捉住。Master見二人不懷好意就擺起戰鬥架勢與士兵們戰鬥起來，戰鬥很快平息。由於二人行動很容易被發現，所以長老便躲在Master體內逃亡，怎料到帝國長官Rasso發現Master的行蹤，並吩咐所有士兵包圍，





Master全力對抗，將士兵打倒後Rasso親身前來，並向他詢問亞魯加爾龍的所在，Master並沒有回答，只





提議他去尋找，原本打算以見他作人質，可是見他痴痴呆呆而且沒有任何感覺，還是決定使出一記重擊令他不能運作。



回到千古村的Ryu，發覺整條村空無一人，突然Master慢慢地走出來並倒在地上，從他體內出來的長老向眾人解釋整件事情的經過，除了迪絲再次進入Master體內，否則他不能再動，可是迪絲卻不希望再次進入Master體內。眾人對於帝國來襲一事顯得緊張，他們到長老家商討，並打算明日到村民的避難地方視察，到了翌日Ryu等人立即出發，從長老中得知村民避難的地方就是這村子以北的被捨棄之村（捨てられた村），由於帝國的目標是Ryu，所以他們前往那兒是極為危險，長老為了Ryu的安全，吩咐他們不要為村民而作任何犧牲。不過Ryu也不會這樣做。他們通過山道後便在帳篷休息，Nina對於Master的事；其心情仍未回復，Cray完全不明白她的心情。在當晚迪絲站在已壞的Master旁邊，向長老表示對人類的感覺，她不明白愛擺架子、互相憎恨、傷害、殺戮的人類，卻可以關懷一個盔甲。





翌日，Ryu突然聽到Nina的叫聲，他立即離開帳篷看，怎料到他們已被帝國軍包圍，帝國軍的小隊長Ursula（アースラ）正有禮地要求Ryu同行。可是Nina為了確認千古村的村民安全，便提出到被捨棄之村的要求，Ursula為了能讓Ryu等人乖乖地就範，Ursula便答應他們到被捨棄之村去。



一行人來到被捨棄之村時看見Rasso正從村內走出來，他看見Ryu一行人跟隨著Ursula開心得不停地問是否捉到亞魯加爾龍，可是Ursula並沒有回答，只是想知道他究竟在這兒幹甚麼，他卻以找龍一事來隱瞞，可是突然從後方慢慢走出一位受了重傷的小女巫，不單令到Cray等人極為不滿，甚至連Ursula也十分不滿，Rasso卻解釋這是為了查問龍的位置而幹，Ryu和Cray對他所做的事非常不湖滿，Rasso向眾人表示他所追求的是勝利的感覺，其他的一概不理。同時他召喚出來的魔物出現在Ryu面前，欲將Ryu打倒，Ursula也無法阻止他的行為，今次Rasso所召喚出來的魔物非常強勁，Ryu受到牠一擊幾乎失去意識，怎料到在這個時候，他突然變身成龍，今次的龍與以往的不同，是擁有巨大身體；能飛到宇宙的Kaiser（カイザー），威力還非常強勁，單單是一擊就可以將魔物擊倒，可是這並不代表戰鬥已經完結，Ryu再沒有像以往般變回原狀，他仍保持龍的狀態，無論怎樣看，他似乎正處於暴走狀態。

Kaiser看著Rasso毫不猶豫向他放出「Kaiser Breath」，這一記攻擊不單使Rasso立即消失，還令到附近的建築物均移為平地，之後他還沒有放棄，更以位於後方的帝國士兵為目標，利用一擊普通攻擊來將他們打倒，這時Ursula欲利用手持的槍抵抗，可是面對著Kaiser的她也束手無策，這時Ryu的樣貌顯得很辛苦，並發狂向天大叫起來。Nina不想再看見Ryu這樣，便立即抱著他叫他停止，此時Ryu才顯得平靜下來，從此時開始，Nina感到龍的可怕。

To be continued...

TEXT：日日野

打架！？見過平底鑊未！！







CAPCOM在DC眾多廠商中可說是較「長情」(有良心？)的一位，起碼她會把大部份的街機作品也移植至DC上，而繼上個月大受好評的《MARVEL VS CAPCOM 2~NEW AGE OF HEROES》後，今個月便輪到剛才在街機上推出不久的《Power Stone 2》了。由於先前數期MARK已介紹了遊戲的特色、玩法，故今次的攻略將以Stage介紹及Character分析為主。以下，先來覆習一遍遊戲系統罷！



WHAT'S「AJA」？

今集的操作方法與上集是有少許分別，主要以「Attack」(A)-攻擊、「Jump」(J)-跳躍及「Action」(A)-動作組成，留意在今集中角色將加上更多的動作，令戰鬥更加精彩。

操作方法(手掣場合)

方向鍵	角色移動
X鍵	攻擊
Y鍵	拾棄ITEM
A鍵	跳躍
B鍵	ACTION
L鍵	POWER FUSION 1
R鍵	POWER FUSION 2

操作方法(JOY STICK場合)

方向鍵	角色移動
A鍵	攻擊
Z鍵	拾棄ITEM
B鍵	跳躍
C鍵	ACTION
X鍵	POWER FUSION 1
Y鍵	POWER FUSION 2

畫面解說

(1)人物名稱：表示玩者所使用的人物的名稱。

(2)體力Charge：表示玩者所使用的人物的體力剩餘量，變成0時則作KO論。

(3)Power Stone Charge：表示玩者所拾得的Power Stone數量。

(4)獲得Gold：表示玩者沿途所拾得的coins的面值(以Gold作單位)。

(5)Item Charge：表示玩者所拾得的Item的使用時間或使用次數。

(6)Player Cursor：表示玩者所使用的人物的位置。

(7)連勝數：表示玩者所Clear了的Stage的數目。

公式故事

故事的發生時代是19世紀。

那是一個充滿「迷信」和「傳說」的時代，世間充斥著一班冒險者，他們追求著傳説中的秘寶，其中這班冒險者最大的願望便是得到秘石-「Power Stone」‥‥



在暗雲滿佈的太空中，大地上一聲轟雷後，世界便被一個巨大黑影所覆蓋著。天空中突如其來出現了一座謎之浮遊城，不知是否惡魔的策略，總之它的出現把一班「Power Stone」戰士們也捕捉了，究竟一班戰士的命運又會如何？

新的冒險現在又要開始了！！

多種遊戲模式

在《Power Stone 2》中有多種遊戲模式，分別有1對1決戰的「Basic Mode」，留意要打倒Boss才可完成遊戲。「Arcade Mode」是以4人亂鬥為主，每個Stage也要鬥至剩下2人才算勝出。「Adventure Mode」是以收集Item為主。最後「Original Mode」則可依玩者意思造成2對2或1對3的局面。



◆1對1決戰的「Basic Mode」

◆「Arcade Mode」要鬥至剩下2人

◆以收集Item為主的「Adventure Mode」

◆依玩者意思設定戰局的「Original Mode」

變身！「Power Stone」戰士！！

在戰鬥中，若取得3顆「Power Stone」便可變身，而變身時間則會隨Power Stone Charge而遞減。而在變身中，若按Attack鍵或Action鍵便可使出必殺技「Power Drive」，而同按Attack鍵＋Jump鍵或Action鍵＋Jump鍵便可使出超必殺技「Power Fusion」。至於奪取Power Stone的方法，除了可於Stage內取得外，更可以ACTION鍵把對手打倒(吹飛)，奪取其身上的「Power Stone」。



◆取得3顆「Power Stone」後‥‥變身！

◆必殺技「Power Drive」

◆超必殺技「Power Fusion」

◆把對手打倒，奪取其身上的「Power Stone」

© CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED.

「Power Stone」戰士逐個睇

紅色疾風

FOKKER



由於是主角關係，故FOKKER的所有行動也是平均過平均的「標準」型角色。留意FOKKER擁有2段跳躍的特性，如能好好運用，FOKKER在空戰中便可輕易取得制空權。另外，使用超必「Power Rocket」時，在方向轉換途中按Attack鍵是可作突進。



FOKKER 技表

POWER DRIVE	
Power Missile	Attack鍵or Action鍵
POWER FUSION	
Power Rocket	Attack鍵＋Jump鍵
Power Explosion	Action鍵＋Jump鍵

灼熱魔女

ROGUE

基本上，ROGUE的普通攻擊力及防禦力也屬於偏高，此外，由於她的攻擊帶有「炎」屬性，故此所帶給敵人的損傷也較大，此點在變身後更能清楚地彰顯出來。更重要的是，ROGUE的整體性能如DASH(走)或跳躍力也十分出眾，可說是入門角色之一。

ROGUE 技表

POWER DRIVE	
業火之吐息(空中業火之吐息)	Attack鍵or Action鍵
POWER FUSION	
灼熱之罠	Attack鍵＋Jump鍵
魔人召還	Action鍵＋Jump鍵

連擊之昇龍

WANG-TANG

單看WANG-TANG的一身裝束，已知他是一名速度型戰士。基本上，他的動作（如爬牆等）也比其他人更具變化，其中最擅長的戰法，便是看準機會向敵人施以連續攻擊，務求一口氣把敵人擊倒。(←一個人而言，變身後的WANG-TANG很像那著名的「超級撒x人」。)



WANG-TANG 技表

POWER DRIVE	
龍牙彈	Attack鍵or Action鍵
POWER FUSION	
大龍玉	Attack鍵＋Jump鍵
武天龍陣腳	Action鍵＋Jump鍵

無賴之劍豪

龍馬



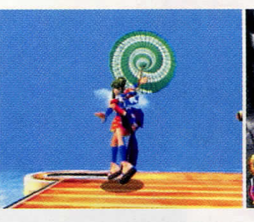
由於龍馬是一名「劍豪」，故他是以「劍」為武器，亦因如此，他的攻擊距離會比起其他角色較長，這亦是龍馬的最大優點。然而，長攻擊距離卻換來空隙大的危機，各龍馬用者請留意。順帶一提，變身後的龍馬(←重甲戰隊？)的所有招式也會變得異常強勁。

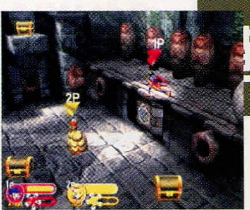
龍馬技表

POWER DRIVE	
雷刃劍(空中雷刃劍)	Attack鍵or Action鍵
POWER FUSION	
亂斬刀	Attack鍵＋Jump鍵
天地兩斷	Action鍵＋Jump鍵

櫻花之舞姬

AYAME





由於AYAME是一名女性，根據以往ACT遊戲的慣例，故此她的普通攻擊力及防禦力也屬於偏低，亦因如此，是以在投擲重物時她便會比起其他角色顯得較吃力。然而低攻擊力所換來的卻是極高的機動力，堪稱全Character中機動力最高的角色。

AYAME 技表

POWER DRIVE	
花手裡劍	Attack鍵or Action鍵
POWER FUSION	
百花繚亂	Attack鍵＋Jump鍵
百花齊放	Action鍵＋Jump鍵

轟力重戰車

GUNROCK





若單看GUNROCK的身型，已知他是一名力量型戰士。基本上，他的普通攻擊力也比其他人更具威脅。玩者須好好運用他的力量，其中最有效的戰法，便是看準機會向敵人施以投擲重物的攻擊。然而，GUNROCK的機動力卻是不甚理想，特別是動作緩慢、跳躍力低，是使用GUNROCK時必須克服的課題。

GUNROCK 技表

POWER DRIVE	
Gun Gun Rock	Attack鍵or Action鍵
POWER FUSION	
Rock'n Roll	Attack鍵＋Jump鍵
Earthquake	Action鍵＋Jump鍵

凶器之道化師

JACK





基本上，JACK的最大武器是那令人難以捉摸的攻擊，單以其速度已足可擾亂對手。由於他的速度快，加上在跳躍中可改變空中的突進軌跡，擾亂對手視線，故他在空中戰時可輕易獲得優勢。在POWER FUSION中，以Misery Rain (Action鍵＋Jump鍵)的攻擊最為有效。

JACK 技表

POWER DRIVE	
Round Slash	Attack鍵or Action鍵
POWER FUSION	
Killer Dance	Attack鍵＋Jump鍵
Misery Rain	Action鍵＋Jump鍵

孤高之禿鷹

GALUDA



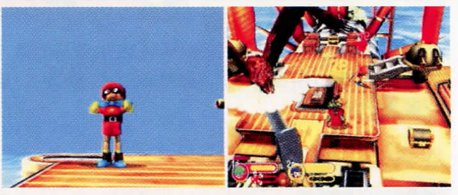
雖然擁有一副魁梧的身軀，但GALUDA無論在機動力、跳躍力、普通攻擊力及防禦力也屬於「標準」型。甚至可以說，GALUDA是一名無「弱點」的角色。在POWER FUSION中，以天罰之光（Attack鍵＋Jump鍵）的攻擊最為有效。

GALUDA 技表

POWER DRIVE	
天地之叫喊	Attack鍵or Action鍵
POWER FUSION	
天罰之光	Attack鍵＋Jump鍵
天地之雄叫	Action鍵＋Jump鍵

發明少年

PETE



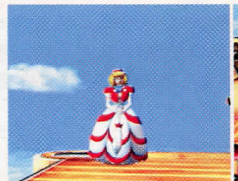
本集新人物之一，在《Power Stone 2》中絕對是「矮人」一名的PETE，雖然他的攻擊距離會比起其他角色較短，並且普通攻擊力弱，但基本上他的連續攻擊卻比想像中好用（特別是以跳躍攻擊為最好用）。另外，在變身後的PETE卻是Power Fighter一名，其力量足以一發逆轉。

PETE 技表

POWER DRIVE	
Energy Shot	Attack鍵or Action鍵
POWER FUSION	
地上：Toy Parade（空中：Propeller Dream）	Attack鍵＋Jump鍵
地上：Electronic Sphina（空中：Electronic Pillar）	Action鍵＋Jump鍵

秘密小公主

JULIA





本集新人物之一，從她出場時拿著雨傘徐徐降下的優雅舉止，還以為她的攻擊不會太厲害，事實上，在變身前的JULIA確實不見得太厲害，而且是以跳躍攻擊為最好用。然而，在變身後的JULIA卻是猶如另一名角色（←難道這才是女孩的本性？），如配合怒濤般的連續攻擊，其力量足以一發逆轉。

JULIA 技表

POWER DRIVE	
愛之奴本隸	Attack鍵or Action鍵
POWER FUSION	
女王之惡戲	Attack鍵＋Jump鍵
魅惑之回轉木馬	Action鍵＋Jump鍵

極惡之料理人

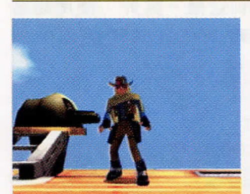
GOURMAND



本集新人物之一，由於GOURMAND是一名「廚師」，故他是以「平底鑊」及「菜刀」為主力武器（←用平底鑊打架！？學我？），亦因如此，他的攻擊距離會比起其他角色較長，甚至是比用「劍」的龍馬的攻擊距離更長，堪稱是全Character中No.1。由於他的確是「極惡」，故各位玩者與他對戰時請多加留意。順帶一提，變身後的GOURMAND是一「隻」恐龍（←真身？），這時候的GOURMND的所有招式也只會變得更加強勁。

GOURMAND 技表

POWER DRIVE	
Fault Entersel	Attack鍵or Action鍵
POWER FUSION	
Chef The Frame	Attack鍵＋Jump鍵
Pula The Resistant	Action鍵＋Jump鍵



正義的神槍手

ACCEL

本集新人物之一，既然是Gunman，故ACCEL是以兩手持槍為主力戰鬥方式，亦因如此，他的整體能力（其實攻擊速度夠高）堪稱是全Character中No.1。留意在變身後的ACCEL除了所有招式也會變得更加強勁外，這時候的ACCEL的機動力也會有所提昇，成為全Character中速度最快的一位。



ACCEL 技表

POWER DRIVE	
Beat Assault	Attack鍵or Action鍵
POWER FUSION	
Crazy Revolver	Attack鍵＋Jump鍵
Wild Bus Thor	Action鍵＋Jump鍵

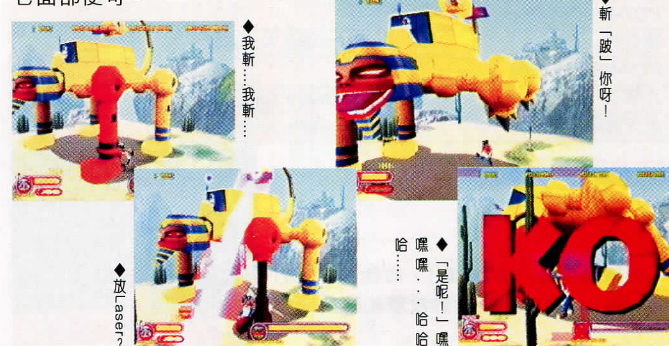
極惡非道的BOSS！CPU戰攻略

無論是進行1對1的「Basic Mode」抑或是4人亂鬥的「Arcade Mode」，玩者也會遇上PHANAOH WALKER及DR.ERODO兩名BOSS級CPU角色。其中PHANAOH WALKER為遊戲的中BOSS，而DR.ERODO則為遊戲的最終BOSS。

步行要塞

PHANAOH WALKER

遊戲的中BOSS，只要勝出了2個Stage便可到達PHANAOH WALKER的版面。留意它雖是步行要塞，但令人意想不到的是，PHANAOH WALKER的速度與其龐大身型卻不成正比。基本上，它的攻擊模式有5種之多：首先是從4隻腳旁的兵士放出紫色的光球，這是最基本的攻擊。其二是跳起然後落地，留意落地的一剎玩者須跳起避過，否則會進入暈眩狀態。其三是以面具下的「舌頭」攻擊，第四種是以「尾部」的Laser攻擊，千萬不能被擊中（走到PHANAOH的身體下避過）。而第五種攻擊是突然蹲下身子，之後便高速轉動身體。由於這攻擊能把對手吹飛，故遇到它蹲下身子時最好立刻走開或跳後（特別是被PHANAOH的身體遮擋視線時）。只要把它斬「跛」後再攻擊它面部便可。



◆我斬…我斬…

◆斬「跛」你呀！

◆放Laser?

◆「是呢！」嘿嘿…哈哈哈…

破滅的科學者
腐敗的帝王
DR.ERODO


◆「木人巷」‧‧‧‧呀！

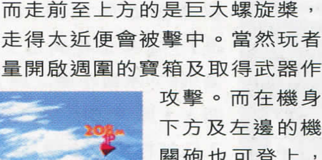
遊戲的最終BOSS，留意在與他決戰前，玩者須通過一條「木人巷」。這條通道之所以稱為「木人巷」，因為在那兒有不少木頭人在等待，特別他們會以Item協助向玩者攻擊。其中以那些拿斧頭的木頭人最易應付，但千萬不能拿起鐵鎚向他們攻擊，大家可慳番啖氣。經過了「木人巷」後便可與DR.ERODO決戰，他的弱點是頭部，要小心他身旁的「烏蠅」，只要冷靜地攻擊便可解決他。

5大Stage逐個睇



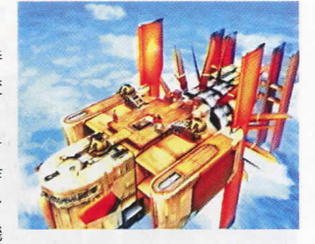
在選擇角色後，玩者須從5個版面中選擇其中一個版面來開始遊戲，5個版面分別是：BLUE SKY AREA、DARK CASTLE AREA、TOMB AREA、ICEBERG AREA及SPACE STATION AREA，而選擇版面時的次序則如以下所顯示一樣：

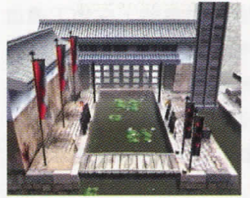
Stage Select畫面解說



(1) BLUE SKY AREA
(2) DARK CASTLE AREA
(3) TOMB AREA
(4) ICEBERG AREA
(5) SPACE STATION AREA

BLUE SKY AREA





在空中戰艦決鬥的一版，在開始時是位於戰艦的甲鈑上，該處空間較大，而走前至上方的是巨大螺旋槳，留意走得太近便會被擊中。當然玩者須盡量開啟週圍的寶箱及取得武器作攻擊。而在機身下方及左邊的機關砲也可登上，用以攻擊遠距離對手最為有效，當然，在天空中盤旋的大鷹也可利用。當戰至一定時間，空中戰艦的右邊（亦可以是左邊）機鈑開始著火，跟著整艘空中戰艦便會爆炸。之後戰鬥便會進入「空戰」部份，這時可取得不少回復Item，但最重要是取得雨傘方便著陸。著陸後戰鬥已近尾聲，留意崖下有坦克，而上方的大型投石器可阻止對手跳上來，留意這時應儘快了結對手。

DARK CASTLE AREA



在日本古代城堡決鬥的一版，在開始時的位置是處於城池前，玩者要渡過該池才可到達彼方（亦可以左邊的橋）。在池的旁邊的箭板（係掛？）可用作攻擊。渡過城池後是城堡的庭園，該處的活動空間較大，留意玩者須盡量開啟週圍的寶箱及取得武器作攻擊。同樣地，當戰至一定時間，決鬥場所也「意外」發生，只見突然有無數「火箭」（D箭真係有火嘛）射向城堡內，而城池及庭園也頓成一片火海，跟著玩者便要向右逃走，至畫面盡頭時便不斷往上方走。途中玩者透過開啟寶箱可取得不少Item，邊戰邊逃直至到達城堡的天守閣，之後進入內裡的房間便可。進入天守閣後戰鬥已近尾聲，留意房間內不時有幽靈出現且為玩者帶來寶箱，留意這時應儘快了結對手。

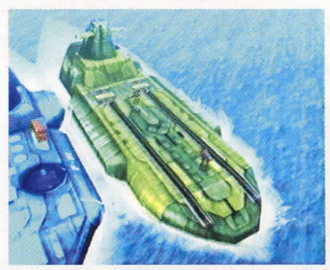
TOMB AREA





在一個奇怪墓穴決鬥的一版，開始時的位置是處於墓穴外部，玩者須多利用地形來攻擊對手，留意這時玩者須盡量開啟週圍的寶箱及取得武器作攻擊。而當戰至一定時間，墓穴外部的地面便會突然下陷，跟著玩者便會強制地跌向墓穴的內部。之後戰鬥便會進入第二部份，留意此時玩者身後有一塊巨石一直朝向玩者滾過來，留意在逃走時是可攻擊對手及取得Item，但最重要還是「逃」。只要不斷往前走及小心跳過那些可能掉下去的穴洞和障外物，不一會便會到達畫面的盡頭，這時只要依照指示往上走便可走出墓穴的內部。當再次到達墓穴外部時戰鬥已近尾聲，留意由於時間已不多，故此這時應儘快了結對手。

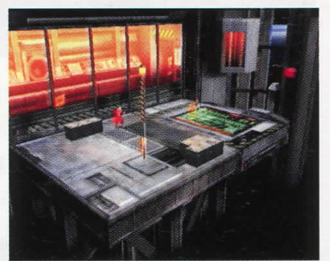
ICEBERG AREA





在冰島上決鬥的一版，甫開始時是位於黃色船艦的甲鈑上，該處空間不大，玩者可盡量開啟週圍的寶箱及取得武器作攻擊。留意此版的船艦有一特性：就是在戰至一定時間時，便會潛下海中，當過了一定時間時又會再次浮上水面。而在戰鬥開始時玩者應快走往右邊的藍色船艦上（4人對戰時是黃色及綠色船艦），在那處的3座機關砲也可登上，用以攻擊遠距離對手最為有效，其中當然以正央的巨型機關砲最好用。如上述一樣，當戰至一定時間，船艦便會潛入海中，然後過了一定時間時又會再次浮上水面。如是者到之最後船艦便會撞上冰山，而這時戰鬥亦已近尾聲，留意這兒的小冰山是可用以攻擊對手，而這兒的小冰山內藏有不少爆彈，留意這時應速戰速決。

SPACE STATION AREA





在太空站中決鬥的一版，在開始時的位置大概是處於太空站的地庫，玩者可打破身後的「玻璃」，之後在運輸帶上可取得不少有用Item，但要留意儘快離開運輸帶。之後玩者須跳往昇降「地板」處，那處只有狹窄的活動空間，要留意。當昇至一定高度時昇降「板」便停會下來，此時旁邊會有不少帶有綠色光柱的傳送點，進入傳送點後只要按Action鍵便可進行傳送。再過了一定時間後，玩者便須回到剛才的昇降「板」處，之後便會直達太空站的頂部。來到這兒，戰鬥已近尾聲，留意此處有一頭看似巨型蠍子的怪物，留意它的尾巴是會擊中玩者的，而這時亦應儘快了結對手。（玩者是不可能擊倒那怪物的）

TEXT：悟空

SORCERIAN~七星魔法之使徒~

獨立故事式攻略(第二回)



DC
製造商：VICTOR　記憶：10 BLOCKS
售價：6800日圓(連CD限定版)/5800日圓(普通版)
發售日：發售中　容量：GD-ROM
1P/ARPG/VMS、網絡對應

故事資料

名稱：陽の中の闇人

可參與人數：最多四人

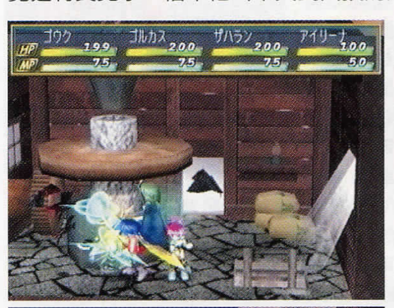


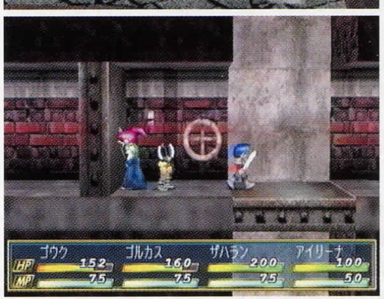


今次故事發生的地方是上次發生過「夜の妖婆」故事的小村，進村時看到村口的告示牌寫妖要小心吸血鬼，難道繼上次女妖之後又出現吸血鬼危害村民？如果是這樣的話便必須將這吸血鬼消滅，現在要做首先是向村民打聽一下這吸血鬼的事，不過所有村民全都不敢走出屋外，四人只可在門外向村民詢問有關吸血鬼的事，但相隔一扇門來對話，實在有點怪怪的感覺……四人從村民口中知道吸血鬼是因為「夜の妖婆」事件中的山崩而甦醒，在甦醒後他便襲擊村內各人，有些村民為了避開他的襲擊而暫時搬離村落，幸好太陽光是那吸血鬼的弱點，所以在日間村民都比較安全，但到了晚上村民便不敢走出自己的房子半步，四人看到這情況決定要將這隻吸血鬼消滅以回復眾人的自由。打聽完畢後便四處調查一下看看有沒有更多關於吸血鬼的線索，調查至村的墓地時發現當中有兩個墓碑放有兩個花環，調查後知道這兩個墓碑原來是被吸血鬼所殺的犧牲者，就在這時四人身後傳來一把小孩的聲音，他是這村村長之子，對吸血鬼恨之入骨，常想辦法去對付他，但一個普通的小孩那會有力量去對抗擁有強大力量的吸血鬼？隨後村長亦走到來，不過他不是來為主角四人提供線索，他只是為了將兒子帶回家，這也難怪、因為他知道自己是不能對抗吸血鬼，



村長與他兒子離開後便繼續調查，再次向村民詢問一番後回到墓地會發現一個新的墓穴，這墓穴內的犧牲者是曾經勇敢對抗吸血鬼的人，之後便向妖水車小屋的方向走去，調查水車小屋發覺門被鎖上，繼續前行經過木橋時後方會飛來一隻白鴿，原來是飛鴿傳書，而發信的人竟是村長兒子，信中他叫眾人到山頂的湖找他，四人在山頂的湖見到村長兒子，他問眾人是否願意將吸血鬼消滅（當然答是），之後他便將從父親處偷來的「水車小屋之鍵」交給四人，原來吸血鬼藏身處的入口就在水車小屋之內，最後他說傳說中吸血鬼的弱點與這個山頂之湖有莫大關連，利用「水車小屋之鍵」進入水車小屋，在屋內已發現到有不少蝙蝠，一直以來蝙蝠與吸血鬼都有都是一脈相承，相信吸血鬼定是在這地下通道的盡頭，在地下通道中有一個機關，玩家必須將這機關破解才可繼續前進，而這個機關要破解其實不難，在地下通道正中央有三扇可用把手開關的活門，先將左邊和下方的活門關閉，再走到上方拉下開關令水流向右下方令水位上升，這樣機關便能破解，在離開前先在左下方取得「赤い苔」，這是一件非常重要的寶物，之後便可向右上方的通道前進。







通過地下通道後終於來到

© 2000 Victor Interactive Software Inc.© 2000 NIHON FALCOM Co.



吸血鬼的藏身處，這亘是一條長長的走廊，途中有多間房間，這些房間都放滿了書本，從這些書本中可以找到對付吸血鬼的方法，在最尾的房間中發現放有多面鏡子，這些鏡子當中只有一面是通向吸血鬼那處，不過要小心被咀咒，找到那面隱藏鏡子後終於見到吸血鬼，但不論四人作出何種攻擊他的能源都沒有減去分毫，這樣的話便只好暫時離開，回去找村長兒子，原來要對付吸血鬼先要將一種叫「赤い苔」的寶物放進山頂之湖才能令吸血鬼出現破綻，「赤い苔」不是先前在地下通道取得的那個個嗎？將「赤い苔」交給村長兒子後他便將寶物放進湖內，當「赤い苔」一放進水中時便立時將整個湖面染成一片紅色，之後村長兒子便說吸血鬼的弱點已經出現，快爭取時間將他消滅，說罷四人便再次回到戰場與吸血鬼再次展開決戰，今次戰鬥比上一次容易得多，吸血鬼的攻擊力大減，而且更不會隨處隱形，只會在浮在空中被眾人揮劍狂斬，不消一會這名惡魔終被消滅，而今次的故事亦到此完結可以回「ひまわり亭」(離開前不要忘向村長收到謝禮)。



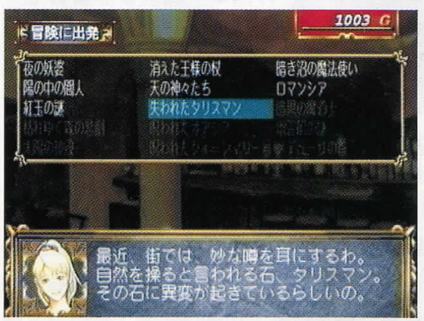
陽の中の闇人攻略流程

調查墓碑
↓
村民對話
↓
再調查墓碑
↓
收到飛鴿傳書到山頂找村長之子
↓
取得「水車小屋之鍵」
↓
拾得「赤い苔」
↓
解開地下通道機關
↓
調查所有房間書本
↓
將「赤い苔」交給村長兒子
↓
將吸血鬼消滅

故事資料

名稱：失われたタリスマン

可參與人數：最多四人



今次故事是講近日ペンタウァ城附近的天氣變得非常不穩定，明查暗訪下知道原因是因為操縱大自然秘石「タリスマン」出現了異變才會這樣，要將寶石變回原狀的話便要將它帶到森林深處才可，就這樣四人便擔起了這個使命而起程。首先要做的是進入在旁邊的山洞，進入後一直向前進會去到一個祭祀的地方，而天上亦突然傳出一把聲音，這把聲音說天氣出現不尋常是因為秘石「タリスマン」被一直住在地底下的邪神教徒奪走所引致，他們搶走「タリスマン」的原因想征服世界，為了不讓這事發生，必須將「タリスマン」裝在「金之台座」中，再掉進森林中的沼澤地帶將之封印才可，之後四人便會得到「金之台座」。



現在先向最右邊前進，在其中一個山洞中會取得一個裝有樹液的壺，之後便可離開，四處尋找時在一房間中會遇到一名衛兵，對話中他知道眾人身上帶有「金之台座」，知道四人是為了邪神教徒的事便讓眾人進入他身後的門，但進入後那衛兵卻立即將門反鎖，原來那衛兵也是邪神教徒之一，當門被鎖上後在天花板上的機關亦開始啟動，就在千鈞一髮之際在另一邊出現了一名女子，她在打開另一條通道拯救了四人，回過氣後向該女子查問，該女子名叫リーア，原來她是「タリスマン」看護者，但卻不慎被邪神教那班人搶走，之後四人便向リーア說出早前已被神委託要將「タリスマン」封印起來，リーア知道後非常高興，終於有人與她一起對抗邪神教，隨後リーア說









她的叔父被邪教囚禁在一處地方，希望眾人能否將她叔父救出來，而且說服他不要再與邪教教祖繼續幹一些不好的事，四人當然會答應リーア的要求，之後便可離開，從最左邊的門離開會去到一水井的底部，沿水井的繩往上爬，當差不多爬到出口時竟不小心掉了「金之台座」到井底，走回井底時已不見了台座的影蹤，「金之台座」是封印「タリスマン」必要道具，沒有它是不能進行封印的，雖然不見了台座，但可以待將「タリスマン」找到後才找回台座也不遲。既定了目標便立即起行要先將「タリスマン」找到，爬出井口後會回到開始時的地方，先向最右邊的倉庫走去，進入倉庫後會見到一個男子被人用繩綑綁妷，他就是リーア的叔父，正如リーア所說他果然是想利用「タリスマン」去征服世界，不過四人也來不及向他說教便離開了，還是留待下一次吧，之後進入水井旁邊的小屋，進入後看到在右邊有一扇鎖上了的門，調查一下旁邊的石像便可將門打開，不過石像被調查時是會放出石化陷阱的，一定要找一個修習過陷阱智識的人去打開，若不然便須要使用道具來解除石化；穿過門後便會遇到邪神教教祖デヒテル，一段對話後便會立即進入戰鬥，今次的戰鬥可以說是一場硬仗，デヒテル的更擊模式只有一種，當他被攻擊一兩次後便會化身成鋼珠向玩者攻擊，玩者不用太在意去閃避這些鋼珠，因為它們會追妷目標，當追擊一段時間後便會重新組合變回デヒテル，這時便可再次攻擊他，其實這次戰鬥有大家可以注意一點，就是當デヒテル組合變回人形時的位置是可以預計的，方法就是天空的那隻雀鳥，他只會在雀鳥的下方重組，







所以只須留意雀鳥便可預知他將會出現的位置而作出攻擊；將デヒテル消滅後會得到一支「ダイヤの杖」，之後進入右手邊那扇門會去到另一個地方，這亘有五扇門，其中兩扇要特定道具才可以打開，其中一種就是手上的「ダイヤの杖」，不過可以用手杖打開的房間內亘卻甚麼都沒有，只有一個石祭台，進入最左邊的門去到有一塊大石阻塞的通道，在旁邊有一扇門，既然不能前進只好進入那扇門看看會否有甚麼發現，進入後果然發現到一扇很特別的門，調查後雖聽到一些沙石落下的聲音，卻沒甚麼異樣，但再調查一次門內便流出大量的沙，上方亦落下一塊巨石，調查後那扇門亦已打開，看妷上方那塊巨石，便想起剛才房間外有巨石阻塞的地方，難道……回到有巨石阻塞的地方一看，那塊巨石已經因為啟動了機關而升起，這樣便可通過，不過現在先走進有沙流出的那扇門，進入後沿路走會再見到リーア，再與她對話知道她的叔父已被邪神教的人捉住，希望我們可以將他救出來，她又說叔父被邪神教的士兵囚禁在一處隱蔽的地方，這地方就在水井底部附近，再向リーア詢問知道在先前遇到衛兵的房間可以找到一條「牢屋之鍵」，現在先沿路走到水井底尋找那條隱藏之門，在水井旁邊發現有一些水漬，跟妷水漬走終於發現一扇隱藏之門，進入後會來到先前須要特定道具才可打開兩扇門的地方，不過在找到隱藏之門後應先到一開始遇見衛兵的地方，將在左邊牆角的「牢屋之鍵」拾起，之後才繼續行程，在特定道具的地方用「牢屋之鍵」打開最右方的門，進入後會再次見到リーア的叔父，今次不須再為你鬆綁，只須將藏在他身上的「神官之鍵」收走便可離開，到先前只有石祭台便沒其他東西的房間會看到「金之台座」，以「牢屋之鍵」來交換台座便可離開，現在故事已步入尾聲，要解的謎只剩下隔壁那間有要另一種道具才能打開的房間，向房間調查後知道大門須要一種像指環的道具才能打開，再去找リーア查詢知道在開始時曾經到過的山丘上有敵人拿妷那隻指環，回到那山丘（以大樹作背景）打倒數個敵人後會得到「エメラルドの指輪」，利用這指輪來打開房間後在內會看到一名男子，上是干擾會將結界破壞，跟妷離開房間一連兩次都用最左邊的門離開會去到一處中間有古怪可台的地方，調查石台會出現怪物，將怪物解決後（輕鬆解決）可以回到與邪教教祖戰鬥的地方，用「神官之鍵」打開最左邊的門便可得到「タリスマン」，最後走到沼澤將「タリスマン」掉進沼澤內故事便會完結。







失われたタリスマン更略流程

聽過神之聲後得到「金之台座」
↓
取得裝有樹液的壺
↓
與衛兵對話進入房間
↓
與リーア對話
↓
走上水井失去「金之台座」
↓
救出リーア叔父
↓
打倒デヒテル得到ダイヤの杖
↓
調查石門啟動機關
↓
與リーア對話
↓
發現水井隱藏之門
↓
取得「牢屋之鍵」
↓
從リーア叔父身上取得「神官之鍵」
↓
用「牢屋之鍵」交換「金之台座」
↓
再與リーア對話
↓
取得エメラルドの指輪
↓
干擾冥想中的男子破壞結界
↓
打到石台怪物
↓
取得「タリスマン」
↓
將「タリスマン」掉進沼澤內

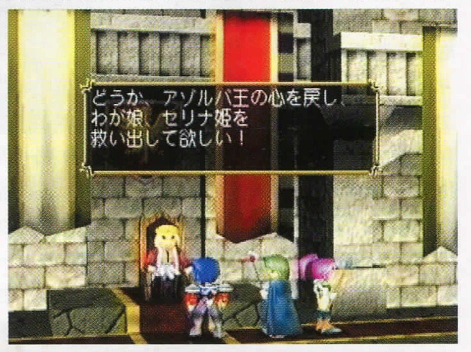
故事資料

名稱：ロマンシア

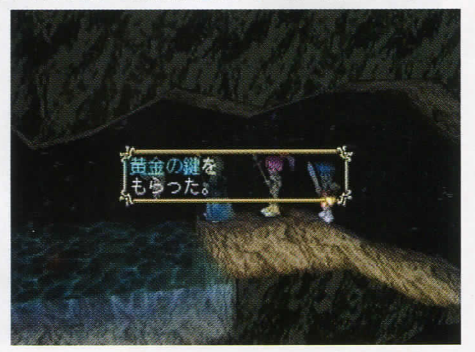
可參與人數：最多三人

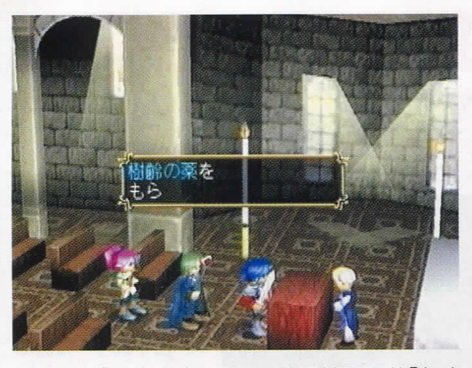


今次的故事比較特別，玩者要開始前必須確定同伴中有角色的職業是「看護婦」和「占卜師」，確認好職業後便可開始故事，首先是找ロマンシア的國王調問今次的事件起因，原來國王的親弟アゾルバ王因為受到地底下的魔龍所操縱而變得非常邪惡，更將他的女兒セリナ公主捉去困起來，現在國王便希望眾人能夠將公主救出之餘也令其弟變回原來的模樣。即是說今次的罪魁禍首就是那條魔龍，不過在找牠之前必先要將公主救出和令アゾルバ王回復清醒，離開王宮向右前進，途中會分別遇上一名司教和一名地主，兩人都因為自己或親人或上疾病而苦惱妷，只要用擁有「看護婦」職業的角色與他們交談便可將他們及其督人的病治好，更會從地主處得到一支「賢者之杖」，繼續前行會經過一水池，先將池中三個按鈕分別以「中、左、右」的次序按下，之後進入位於水池下方的山洞內，與內亘的男子交談他便會打開左邊的門給眾人前進，進入後會遇到一隻妖精，他希望眾人能將眼前的水淨化，此是只要轉換擁有占卜師職業的角色便能將池水淨化變回原狀，妖精非常感謝眾人之餘亦希望三人可以將同樣是被アゾルバ王困妷的妖精救出來，答應後她便會給三人一條「黃金之鍵」，之後便可離開回到地面，回到地面時再次找司教談話會得到一件「仙人之衣」，再與最右的神父談話便可得到「樹齡之藥」便可向アゾルバ王的國家前進(向右)，一直前行會看到一條通往地底的梯子，走進地底在迷宮中找到被變成怪物的王子，用「樹齡之藥」可將王子變回原狀，王子會將

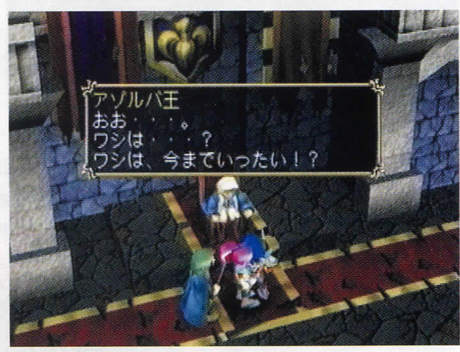




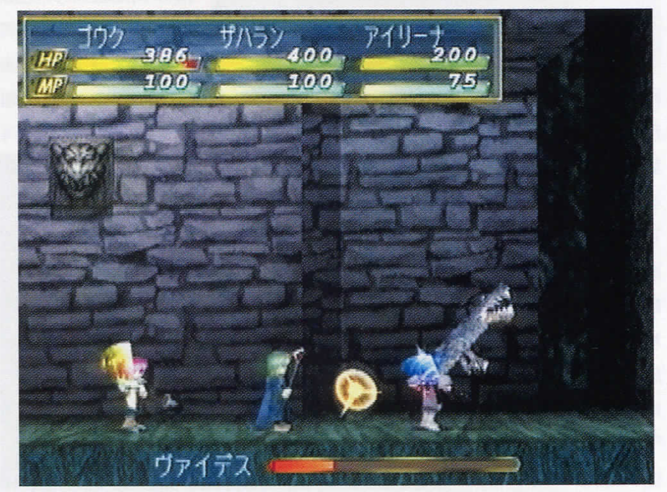




一寫有古代文字的卷物交給眾人以謝救援，走出屋外繼續向前走會發現有一處地方可用賢者之杖打破的山洞，進入山洞後找到那隻被囚禁妖的狀，將她救出後再次回到地下池那處找兩名妖精，她們會為三人手上的「仙人之衣」祝福，將已被祝福的「仙人之衣」披在アゾルバ王身上他便會回復本性，之後再經右邊的門到地下牢將セリナ公主救出，將公主帶回ロマンシア國王身邊再與兩人談話會得到「王女之首飾」，披上「仙人之衣」進入在アゾルバ國的火山內（自動披上），到最式層取得「ドラゴンスレイヤー」後再將賢者之杖交給一名開啟橋樑的賢者他便會張開橋樑，走過橋後會見到一龍形石像走出一條龍，這龍便操縱アゾルバ王的魔龍ヴァイデス，遇見他即是要開始戰鬥，今次的戰鬥方法要用上多少時間，方法是先站在一位置不動引魔龍飛近，待魔龍飛近時便向前走衝向魔龍揮劍攻擊，是的、是衝向牠，不要因為會損耗能源而不敢衝，因為魔龍是不斷空中飛行，所以不能像以往站在原地跳起狂斬便可，一定要向前衝以能源博能源的方法去戰鬥，不過擔心龍的攻擊力很高，只要在衝刺途中使用一次回復魔法便沒甚麼大問題，經過一段時間的戰鬥後便可將魔龍消滅，故事亦會完結。





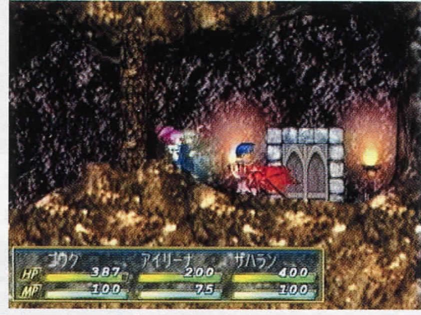


ロマンシア攻略流程

職業變更（看護婦、占卜師）
↓
與ロマンシア王對話
↓
醫治司教之疾病
↓
醫治地主之妻得到「賢者之杖」
↓
按下水池按鈕（中、左、右）
↓
與地下妖精談話、用占卜師將水淨化
↓
與司突談話得到「仙人之衣」
↓
再與神父談話得到「樹齡之藥」
↓
進入アゾルバ王國地下通道將王子變回原狀得到古代文字之卷物
↓
用賢者之杖打開通往地下牢之牆壁
↓
救出地下牢的妖精
↓
回ロマンシア地下池將「仙人之衣」將妖精祝福
↓
將「仙人之衣」披在アゾルバ王身上
↓
到地下牢救出セリナ公主
↓
帶セリナ公主回ロマンシア國
↓
與ロマンシア王及公主談話得到王女之首飾
↓
進入火山口到地底
↓
到最底層取得「ドラゴンスレイヤー」
↓
打倒魔龍ヴァイデス

故事資料

名稱：暗黑の魔道士
可參與人數：最多三人



今次故事是講述一名在數十年前因叛亂之罪被處死的邪惡魔法師ゲディス突然復生，而眾人為了將他再次消滅便要救出被他禁閉了的正義魔法師オーサー，希望能借助他強大的魔法力量將ゲディス打倒。

今次可以參與的人數只有三人，筆者建議大家的組合是一名戰士和兩名使用魔法的同伴，因為這亘的敵人都比以前強，如果沒有能使回復魔法的同伴必會陷於苦戰，一開始進入迷宮時會聽到一把聲音，



這聲音的主人就是被禁閉了的魔法師オーサー，他也很希望能將ゲディス打倒，便叫眾人先將他救出再一起對敵，說罷便立刻起程尋找能救出オーサー的方法；在尋找途中走過一通道時在一處牆邊傳出了一些水聲，詳細調查下原來一處隱藏通道，進入後會看到有兩個牢獄，不知オーサー是否被困在這亘？不過兩個牢獄都被鎖上了，沒有鎖匙是不能打開的，尋找鎖匙的最佳方法就是打倒附近的敵人，剛好在旁邊有三隻敵人，將他們解決後果真找到一條「牢屋之鍵」，將兩間牢獄打開進入調查卻不見オーサー，只在右邊那牢獄中發現一屍骸，在他附近更有一些文字，左邊那牢獄只發現一幅可破壞的牆壁，相信オーサー定是在另一個牢獄之中，離開隱藏通道繼續向前走進入上層的房間時會再發現兩間牢獄，進入左邊牢獄調查終於找到了オーサー，他感謝我們我幫助，更說會加入我們一起對抗ゲディス，跟妖他說要將ゲディス打倒，必須要擁有「太陽之石」，說罷四人便開始去尋找太陽之石，回到可破壞的牆壁那處，穿過後去到另一房間會取得「月之石」，繼續向左方向前進會回到開始時的版面，跳回下層進入最右邊的門來到一傳送台，將「月之石」放在右邊的裝飾上，再走到中間的空格前，オーサー就會唸起魔法令眼前出現一條空間轉移的通道，進去後再進入另一間房會見到另一粒寶石「星之石」，取下「星之石」後再回到傳送台，先將「月之石」取起，再將「星之石」放在左邊的裝飾中，オーサー便會唸第二種魔法出現空間轉移通道，進去後將旁邊的石板推入牆壁內啟動機關便可沿路離開，今次將「月之石」再次放回在裝飾上，再走到空格前オーサー會唸第三種魔法出現空間轉移，進入後會見到藍色飛龍，對付牠的方法很簡單，只須站在空中的腳踏處不斷跳斬便可將牠消滅，在消滅藍龍後不要忘記到最右邊的牆壁處取得「鋼之劍」。









跟妖就是取得「太陽之石」的方法太陽之石的位置就在啟動星之石機關後出現的通道內，不過前方會有一機關阻擋妖，一定要將機關關閉才能取得「太陽之石」，而方法就是大家在三處地方會看到三後文字，將三段文字抄下後玩家便要組合出一段通用的文字訊息，在此多謝時雨之幫忙解決此難關，將三段文字正確組合後便會得出一段意思是「在兩條石柱之中」，大家只要走到圖中那位置按下便石將機關關閉取得太陽之石，取得太陽之石後便可找ゲディス戰鬥，戰鬥方法非常非常之簡單，只須追妖他不斷攻擊便能將他打倒，將ゲディス打倒後オーサー亦向眾人道別，故事亦告一段落。



暗黑の魔道士攻略流程

發現隱藏之門
↓
打倒怪物得到「牢屋之鍵」
↓
救出オーサー成為同伴
↓
打破特別牆壁取得「月之石」
↓
將「月之石」放進裝飾中出現通道
↓
取得「星之石」
↓

(下一頁)

取起「月之石」將「星之石」放進裝飾中出現通道
↓
推下石板
↓
將「月」、「星」兩石放進裝飾內出現通道
↓
打倒藍龍
↓
解除太陽之石機關
↓
將ゲディス打倒

故事資料

名稱：幽靈船の謎

可參與人數：最多四人





故事內容是講ロマンシア國的セリナ公主不幸乘了一艘幽靈船，ロマンシア國希望眾人能夠將公主柢救回來並且將那艘幽靈船解決，答案國王要求後便起程到碼頭看看現在的情況，去到碼頭看不見所謂的幽靈船，進入一宿舍內向人打聽後從一女子口中知道吹奏笛子會令幽靈船出現，該女子知道眾人是來解決幽靈船事件，便說願意教授眾人笛子的吹奏方法，學習一會後便可走到碼頭盡處吹奏，在一片笛子聲下幽靈船果然出現，不用說現在首要做的是上船尋找セリナ公主，在甲板終於找到了公主，公主因為在自己周圍都灑了聖水，任何鬼怪幽靈都不敢接近她，公主說船內很多幽靈，不過他們都是沒有惡意的，他們只是被「教授」的力量影響而不能升天，所謂「教授」這次故事的頭目，今次的冒險很簡單，一直只會有一些小型蝙蝠向玩家攻擊，可以不用理會，在多個船倉都有幽靈，如果正面接觸的話他們只會像喪屍一樣四處走動，如果在另一間房望向他們的話便可看到他們的活動，當中有小孩幽靈、飲醉了酒的幽靈和肚子痛的幽靈，他們都是通過這故事的關鍵人物，從公主手中取得「船之鍵」，之後在船倉其中一個房間會發現一堆白骨屍體，調查白骨可找到「倉庫之鍵」，進入旁邊掛有一個圓點畫的房間，在腳邊的破洞可以看到有一條鎖匙放在書架上，到那個房間取得「工具室之鍵」，之後分別將洋娃娃、船醉之藥和バール交給三個有須要的幽靈，從那些幽靈口中知道要將教授消滅他們才可以升天，而叫出教授的方法就是完成甲板上魔法陣，甲板魔法陣的完成方法就是將空了的格子放上船倉的掛畫，而魔法陣的數目不論橫直斜相加都要等於18，答案是甚麼還是玩家自行計算，當魔法陣完成時教授便會出現，戰鬥亦隨即展開，教授的戰鬥方法就是攻擊在他手上的指環，但不要超出魔法陣一個距離，因為只要離開有一定距離的話教授的體力是會完全回復的，將教授打倒後船上所有幽靈亦會得到釋放，故事便會結束。





幽靈船の謎攻略流程

ロマンシア與國王對話
↓
在碼頭宿舍內打聽セリナ公主的消息
↓
在碼頭盡處吹笛
↓
從セリナ公主處得到「船之鍵」
↓
調查白骨找到「倉庫之鍵」
↓
查看所有破洞收取情報
↓
取得「工具室之鍵」
↓
將三件物品分別交給三個幽靈
↓
完成魔法陣
↓
將教授打倒

全 120 種魔法大公開！！

跟妖給大家的就是遊戲所有魔法的製作方法，大家只要依下表去將自己的武器或防具加上指定元素，便能得出該種魔法，而那些元素就是在進行故事時在迷宮牆邊或地上拾到的東西，但要留意的是元素擁有權是以隊伍的第一人為先，即是一直以來不過閣下得到多少元素，只要沒有轉換排列次序的話那元素的擁有權始終是屬於第一人。

名稱	消費MP	火	水	木	月	太	金	土	所需元素	有效怪物元素
STORM	5	○	○						火水	地火
TURN UNDEAD	10	○		○					木火	靈
SAND STORM	10		○	○					水木	地火水靈
FIRE STORM	8	○	○	○	○				水木水	地水風
NEEDLE	5	○			○				火月	地
FOG BANK	10		○		○				月水	地火
SAINT FIRE	5	○	○		○				火月水	地水火風靈
ANTI-MAGIC	30			○	○				月木	魔
BLAZE	3	○		○	○				木火月	地水風
HOLY WATER	15		○	○	○				月水木	靈
CRUSH DOWN	8	○	○	○	○				月水木水	地
FLAME	5	○			○	○			太火	地水風
GAS SPOUT	3		○			○			水太	地
F. BOOMERANG	10	○	○			○			火火水太	地水風
HEAL	50			○		○			木太	田
REJUVENATE	200	○		○		○			木太火	田
PULSE STOP	8		○	○		○			水太木	地
SWOON	50									地火水風
SHIELD	50				○	○			太月	地
ERADICATION	5	○			○	○			太火月	地火水風靈
FIRE FOX	3		○		○	○			水水太月	地水風
GO MAD	10									地火水風
TURN SPELL	10			○	○	○			太月木	魔
ADD TO LIFE	150	○		○	○	○			木太火月	田
ICE WALL	50		○	○	○	○			月水太木	地火風
THUNDER	50	○	○	○	○	○			太太火火水木	地火水風
SPARKS	5	○					○		火金	地水風靈
PEACE	30		○				○		金水	地火水風靈
LOST MEMORY	20	○	○				○		火金水	地火水風
ASCENSION	10			○			○		木金	靈
HYPNOTIZE	10	○		○			○		木火金	地火水風
SLEEP										不明
LIGHT CROSS	20	○	○	○			○		水太木水	地火水風靈
LIGHTING	5				○		○		月金	地
ASTRAL WAVE	15	○			○		○		火月金	靈
IRON BULLET	3		○		○		○		金月水	地
IGNISION	15	○	○		○		○		火金月水	地火風
CHANGE AIR	75			○	○		○		木月金	田
DISPEL	25	○		○	○		○		木火月金	魔
FLAME BURST	5		○	○	○		○		金金水木	地水
D-HYPNOTIZE	20									地火水風
CURE	75					○	○		金太	田
BLIND	20	○				○	○		金金太火	地火水風靈
EXIT	50		○			○	○		金水太	田
METEOR	5	○	○			○	○		太太火水	地火水風
RESURRECT	50			○		○	○		木金太	田
SUN RAY	10	○		○		○	○		火太木水	地火水風靈
INVINCIBLE	100		○	○		○	○		月水木太	地火水風靈
DEG-FREEZE	150									地水風
EXOCISM	100				○	○	○		金太月	靈
FLASH FLOOD	15									地火
AIR-HAND	10		○		○	○	○		月月水太	地
FIREWORKS	25									地水火
PROTECT	40			○	○	○	○		金太月金	地火水風靈
DEG-DEATH	150									地火水風
BOMBARD	3									地火水風靈
GOD THUNDER	150									地火水風靈
POISON	5	○						○	火土	地火水風
CONFUSION	20		○					○	水土	地火水風靈
NEGATE	60	○	○					○	火土水	地火水風靈魔
SCARE	30			○				○	土木	地火水風靈
STAR BLADE	10	○		○				○	土木水	地火水風靈
AIR SLASH	5		○	○				○	水土木	地火水
ACID STORM	10	○	○	○				○	土水木水	地
DELUGE	5				○			○	月土	地火風
TIMIDITY	20	○			○			○	火土月	地火水風靈
CORROSION	3		○		○			○	月水土	地火水風
GIVE VIGOR	1	○	○		○			○	火月水土	地火水風靈
STONE TOUCH	50			○	○			○	月土木	地
ANGUISH	5	○		○	○			○	土木水月	地火水風
COLD GALE	10		○	○	○			○	土月水木	地火
S. THUNDER	20									靈
CHAIN	3					○		○	太土	地
FREEZE	10	○				○		○	太火土	地水風
STILL AIR	5		○			○		○	土水太	風
RESOLUTION	8	○	○			○		○	金水太土	地火水風
STAR FLARE	5			○		○		○	太土木	地水風
EXPLOSION	8	○		○		○		○	金太土金	地火水風
TORNADO	8		○	○		○		○	土水太木	地火水
DEG-FIRE	20									地水風
STILL WATER	10				○	○		○	土太月	水
FIRE WALL	20									地水
BARRIER	15									地火水風靈
TOUCH DEATH	50									地火水風
X-RAY	5									地火水風
S. EXPLOSION	50									靈
D-CORROSION	15									地火水風
DESTROY W.	200									水
SUFFOCATE	10						○	○	土金	地
ILLUSION	5	○					○	○	火土金	地火水風
STILL FIRE	10		○				○	○	土金水	火
REDUCE LIFE	5	○	○				○	○	火土金	田
SPELL BOUND	5			○			○	○	土木金	地火水風靈
SUPERSONIC	40	○		○			○	○	太土木	地火水
ABSORB	25									地火水風
DEG-POISON	20									地火水風
S. CHAIN	5				○		○	○	土金月	靈
CHANGE IDOL	20	○			○		○	○	火土金	自分
ASTRAL FIRE	5		○		○		○	○	月土金	靈
BLAST BLADE	100									地
GRIT WEAKEN	200				○		○	○	土木金	地火水風靈
DEG-THUNDER	200									地火水風
SUCTION	60									靈
JET STORM	60									地火水靈魔
SENILITY	30					○	○	○	土金太	地火水風
MELT	20	○				○	○	○	金金太土	田
DEG-NEEDLE	25		○			○	○	○	土金水太	地火水風靈
INDIGNATION	50									地火水風靈
STONE FLESH	20			○		○	○	○	土木金太	田
ROCK RAIN	20									地火水風靈
SLOW	30									地火水風靈
DESTROY E.	200									地
LOST MORALE	10									地火水風靈
DEATH	10									地火水風
DEG-DELUGE	25									地火風
DESTROY S.	200									靈
NAPALM	5									地水風
DESTORY F.	200									火
DESTORY A.	200									風
NOILA-TEM	200									地火水風靈魔

TEXT：Sakura Ki



EVERGRACE

PS2	
製造商	Form Software
發售日	發售中
容量	DVD-ROM　價格：6800日圓
ARPG/MEM	

繼續異世界旅程

自古以來，擁有GRACE烙印的人，都會有一種神秘的力量，但是他(她)身邊的人都會死於非命，所以一直被稱為「被咀咒的烙印」。主角尤狄拉魯度便擁有這可怕烙印的人，他小時候因為在雙親被敵國暗殺的事件中，身上GRACE力量失控而把所有敵人殺了，事件中視他為親弟的露莎亞美失了蹤，他以為已經被自己所殺。之後為了和雙親報仇而一直練劍，為了報仇的他卻在比利也拿森林巨樹之下被送到異世界。

敵人的表情

遊戲中的怪物是會表達心情的，看到它們的表情可以予測它們的行動，玩者便可以對應適當的行動。它們的表情會有四種，分別是「敵意」、「唸咒」、「害怕」和「沉默」。當看到它們的頭頂出現一把劍時，這表示它懷有「敵意」，會直接攻擊玩者。如果出現一些古怪的文字時，便是它們「唸咒」，便會發出特殊攻擊或魔法。出現水滴話，這表示它正「害怕」，當它快要死的時候多數出現。最後如果出現「……」的話，表示它們正在「沉默」，不要以為他沒有敵意，它們多數會突然攻擊玩者的。



容易賺錢的方法



遊戲中只要把敵人打倒，便會得到一些PALMYRA晶片，收集之後便可以到SHOP購買或修理武具等，和金錢一樣的用途。遊戲中LEVEL UP的唯一辦法便是裝備，因為購買和強化是需要大量金錢的，所以一定要收集多些晶片。有一個比較容易的方法，當玩者需要儲錢的時候，玩者可以裝備的運勢高一些的裝備，例如飾物中的「アシャンデリング」。或者使用「ビリヤナの碧實」或「ビリヤナの緋實」增加運勢。如果運勢好的時候，打倒敵人後所得到的晶片或寶物會較多。

簡單地使能力MAX

當發現一些怪物會經常掉下「ビリヤナの碧實」或「ビリヤナの緋實」，不妨多打一些來得到這兩種寶物，使用一個便可以增加5或10點的能力植，而且還可以自由選擇增加的項目。經常使用的話，很快便可以使能力值變為MAX。





裝備和PALMYRA ACTION(PA)的屬性

遊戲中的屬性共分四種，分別是炎、凍、雷、樹四種。有些裝備和PALMYRA ACTION(PA)也會有不同的屬性。這些屬性對於解開一些機關和謎題非常重要。例如炎之封印如果用炎以外的屬性是開不到的。另外四種屬性也會相剋的時候，炎和凍、雷和樹便是。如果不清楚屬性的關係便會很難把問題解決。



裝備PA屬性表

魔法屬性	P.A.	可以使用的武具
炎	フレアレイド	フレアガード(LOW、MIDDLE、HIGH)
	カオスフレイム	ランメルスクロウ(HIGH)、フレアガード(MIDDLE、HIGH)
	ブレイズバースト	フレアガード(HIGH)
凍	アイスレイド	グランバルテイ(LOW、MIDDLE、HIGH)、アイスキルト(MIDDLE、HIGH)
	フリーズブラスト	アイスキルト(HIGH)
	フロストランス	プレミールスピア(HIGH)
雷	サンダースフィア	ストルダボウ(MIDDLE、HIGH)
	フラッシュボーン	ヴォルトスーツ(LOW、MIDDLE)
	スパークラッシュ	ヴォルトスーツ(MIDDLE、HIGH)
樹	エリアルプレイ	ログガーブ(LOW、MIDDLE、HIGH)
	リールミスト	バルベッククラブ(MIDDLE、HIGH)ログガーブ(MIDDLE、HIGH)
	バインドソウル	ログガーブHIGH)

© 2000 From Software, Inc.

莎露亞美編

前回講到莎露亞美在莎拉馬度之丘，遇到帝國皇帝拉科度三世。因為她把一些花送給皇帝，所以皇帝便把劍星之証交給莎露美亞，令她可以通過三女神像。由帝國始祖像面前被送到「人秘學研究所2F」，繼續去找捉了絲艾娜的神秘老人巴古拉基古。



CHECK 1





{ドルム和ブズラ怪物出現，前者會以拳頭作埋身攻擊，小心不要被數隻包圍。裝備ランメルスクロウ作武器以中距離攻擊。後者是會經常躲在陶壺之內，只要面向它便躲起來。首先接近它的背後，然後背向它，它便會起來，只要立即轉身攻擊便可，但要裝備プレミールスピア為武器。

人秘學研究所2F

莎露亞美到了人秘學會研究所之後便繼續找巴古拉基古的蹤跡，但是人秘學研究所除了魔物外，好像了無人跡。在器具保管室中終於可以看到有人，莎露亞美看見受了傷不能行動的奧普利度，便幫他處理傷勢。他和莎露亞美一樣是來找巴古拉基古的。莎露亞美在西休息室找到了鎖匙之後，在資料室中看到有關人秘學研究所的書，除了一些研究結果之外，也有提及製造PALMYRA結晶的方法。在所長室內找到了巴古拉基拉，他派出BOSS對付莎露亞美彼便離開，打倒它之後在室內可以找到開關閘門的機關，然後在PALMYRA結晶製造室中製造結晶，便可以使用「階層轉送陣」到1F。





基本流程

- 在A和奧普利度會面
- 在B得到2F的鎖匙
- 在C看到製造結晶的方法
- 在D和巴古拉基古會面
- BOSS戰
- 在D找到開閘機關
- 在E製造轉送陣結晶
- 在F利用階層轉送陣到2F

CHECK 2

在資料室中看到了一些關於製造PALMYRA結晶的方法，是要經過三個步驟處理。進入了製造室後要按次序把比利也拿之果實放到赤、青、黑三個處理器內。首先要放進青，然後是赤，最後便是黑。成功便可以取得操作階層轉送陣的結晶。如果失敗了的話，要到奧普利度那裡再取一個比利也拿之果實，然後再製造一次。



BOSS戰

在所長室中狹窄的環境下進行BOSS戰，要小心它放出的雷彈作遠距離攻擊，只要裝備了ヴォルトスーツ可以減輕受傷程度。它的弱點是樹屬性，可以裝備プレミールスピア作武器，等待它以雙腳企起身的時候，可以立即上前以攻擊它的腹部。





名稱：ボトルム
HP：600
弱點：無特別弱點
吸收：炎





名稱：ブスラ
HP：700
弱點：斬、叩、突、樹、炎
吸收：樹



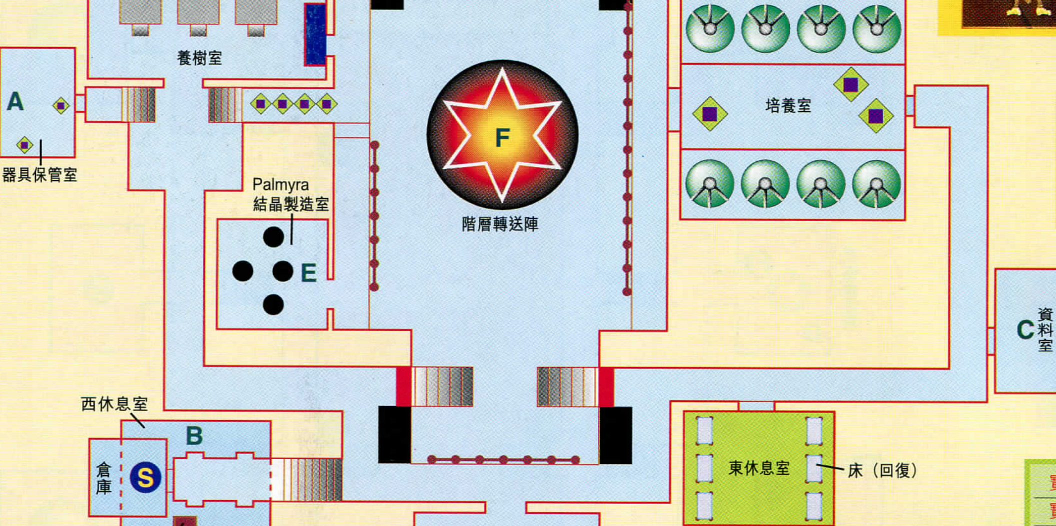




BOSS



名稱：グリティアス
HP：1100
弱點：樹
吸收：炎



寶箱a ランメルスクロウ
寶箱b 2Fマスダーキー

人秘學研究所1F

利用研究所2F的階層轉送陣到達了1F之後，會發現高層的地方會有一些浮動的方格。另外版圖的四個角也會有不同屬性結界的房間，只要解決了4個結界之後，



便可以利用轉送陣到隔離區。在那裡並沒有可怕的魔物等待著，只是有位女子。她會告訴莎露亞美利用西區的階層轉送陣，便可以到地下設施中找到巴古拉基古，莎露亞美只好聽她的說話到西區去。



基本流程

- 在A打開封印
- 在A破壞炎之結界
- 在B打開冰之封印
- 在B破壞冰之結界
- 在C打開雷之封印
- 在C破壞雷之結界
- 在D打開樹之封印
- 在D破壞樹之結界
- 在E使用轉送陣到隔離區
- 在F和美狄娜會面
- 在G使用轉送陣到西區
- 在H使用階層轉送陣到地下研究設施

CHECK 1



在這一版並沒有BOSS要對付，當要到達四個結界的房間時，便要利用那些浮動的地板通過。要小心那些牆壁上的怪物ドネザル，它會噴出雷彈攻擊，被它擊中便會掉進下層，雖然不會死掉，但在下層會有怪物ドラボルト出現，它們的攻擊力很大，被攻擊數下便可以把莎露亞美打死。因此不要被數隻圍著，裝備プレミールスピア作武器把它們逐隻擊破。在這版裝備ガルダンガーダー盔甲可以減輕受傷的程度。



名稱：ドネザル
HP：900
弱點：叩、樹
吸收：雷

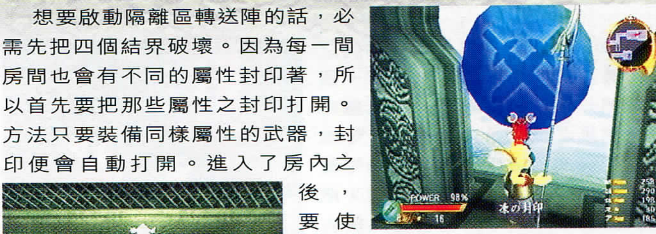


名稱：ドラボルト
HP：1800
弱點：無特別弱點
吸收：雷

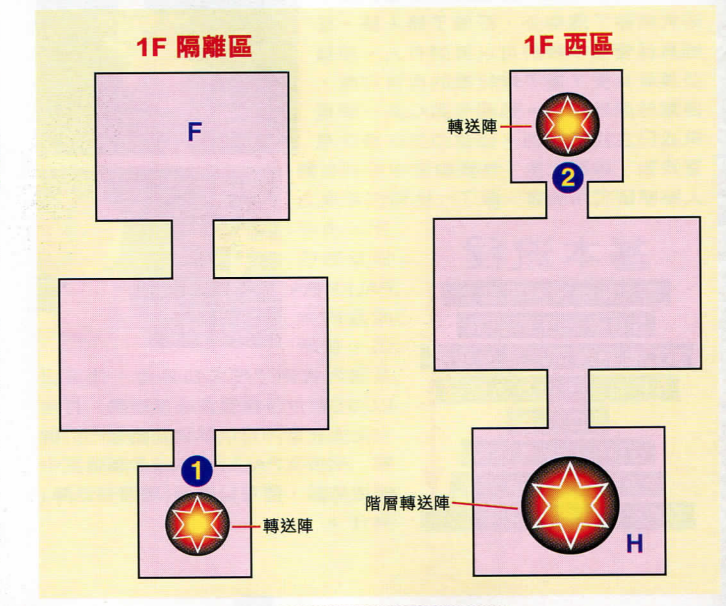


CHECK 2

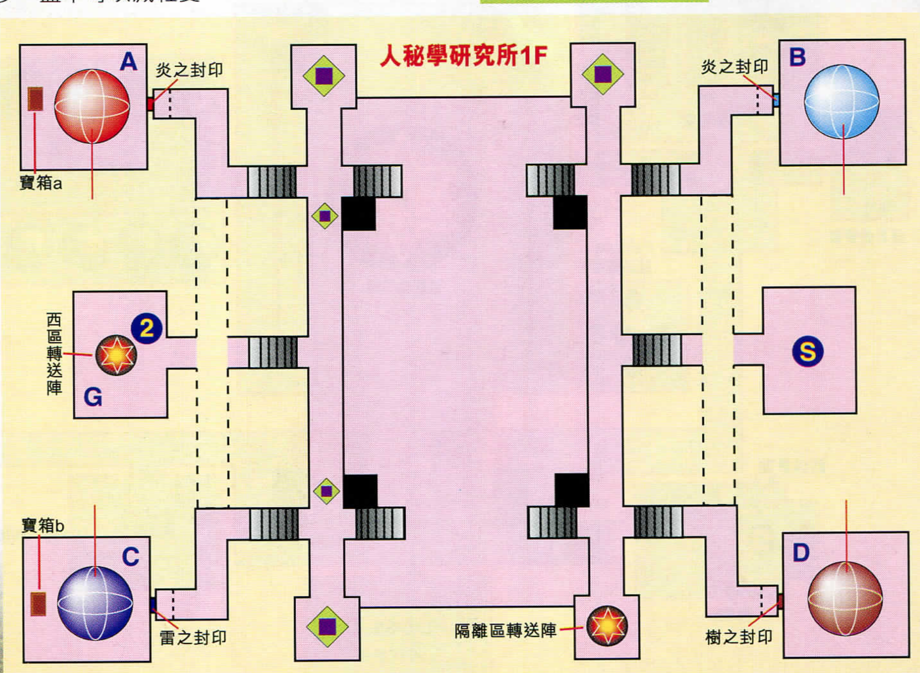
想要啟動隔離區轉送陣的話，必需先把四個結界破壞。因為每一間房間也會有不同的屬性封印著，所以首先要把那些屬性之封印打開。方法只要裝備同樣屬性的武器，封印便會自動打開。進入了房內之後，要使用相反屬性的PA攻擊結界，意思是炎和凍、樹和雷相對關係。例如要破壞炎之結界時，便要使用凍系的PA。如些類推便可以把四個結界破壞，之後便可以使用那轉送陣。







寶箱a 空箱
寶箱b ピリヤナ原晶



地下研究所設施





從1F西區的階層轉送陣到了地下研究所設施，這版圖的面積很大，除了設施內的兩個大型轉動地台之外，還有「實驗隔離區」、「女神像石室」、「鏡面實驗室」和「雙翼之間」。莎露亞美終於在雙翼之間內找到絲艾娜，但她的神情卻十分古怪，之後便聽到巴古巴基拉的聲音，還命令絲艾娜攻擊露莎亞美。原來這個絲艾娜是假的，只是巴古拉基古的一個復製品。於是莎露亞美把這個假的絲艾娜打倒。巴古拉基古的邪惡笑聲再度響起，還把露莎亞美用魔法送到被稱為「被捨棄之道」的鬼地方。

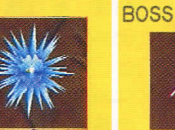
基本流程

- 在A的高處跳下
- 在B的通道找到冰炎石之指輪
- 在C取得雙翼之匙
- 在D打開炎之封印
- 在E找到雙翼之匙
- 在F打開雙翼之間
- 在G打倒BOSS後被送到「被捨棄之道」

BOSS戰



這個假絲艾娜會發動火炎彈和冷氣彈攻擊，而且還會隱身的。由於它的速度並不是很快，只要小心被開它的攻擊，然後接近攻擊它便可。要留意的是它會吸收樹屬性和凍屬性攻擊，不要使用樹和凍屬性的武器，要裝備ランミルスクロウ。還要裝備炎和凍屬性的防具，再加上「冰炎石之指輪」便可減少受傷程度。

名稱：鏡態バルミラ人形	名稱：アルスカリ	名稱：キーヴシャドウ	名稱：擬態パルミラ人形
HP：1300	HP：600	HP：850	HP：2000
弱點：斬、叩	弱點：突、雷	弱點：雷、炎	弱點：無特別弱點
吸收：樹	吸收：無	吸收：斬、凍	吸收：樹、凍
		BOSS	
			

CHECK 1

要打開雙翼之門，便要集齊雙翼之門的左右兩條鎖匙，第一條放在「女神像石室」的蒼雷之女神像手上。首先要裝備全身也是藍色的防具和雷屬性的武器，然後在女神像面前調查，便會得到雙翼之鎖匙。第二條在鏡面實驗室中，在那裡的鏡會反映出一個和露莎亞美一樣的敵人。每次打倒它，會有另一個從鏡走出來，要打倒它三次後，鏡才會變成牆。它會放出冰魔法和樹魔法攻擊，還它會吸收樹屬性攻擊。在管理小部屋可以找到另一條鎖匙。



CHECK 2

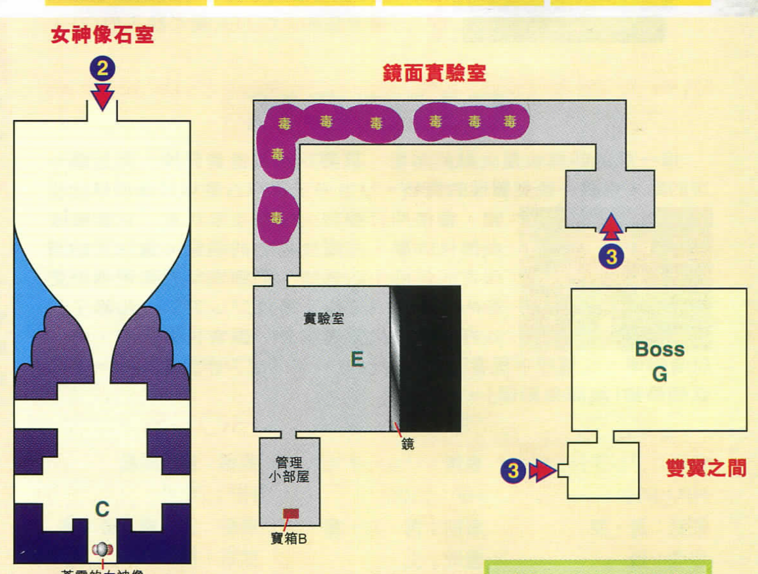
在這版圖中有數個地方要留意，在「實驗隔離區」旁邊的通道只可以進入一次，如果沒有把寶箱開啟的話，便不能再進入。另外在使用轉動地台到另一個地方時要留意突然轉變視點，不能清楚看到地台的話便有可能會跌死的。打開炎之封印只需要裝備炎之武器便可以。另外要通過鏡面實驗室有毒的地方時，應該裝備フレミールヂルト盔甲，使用浮滑走PA來避免中毒。



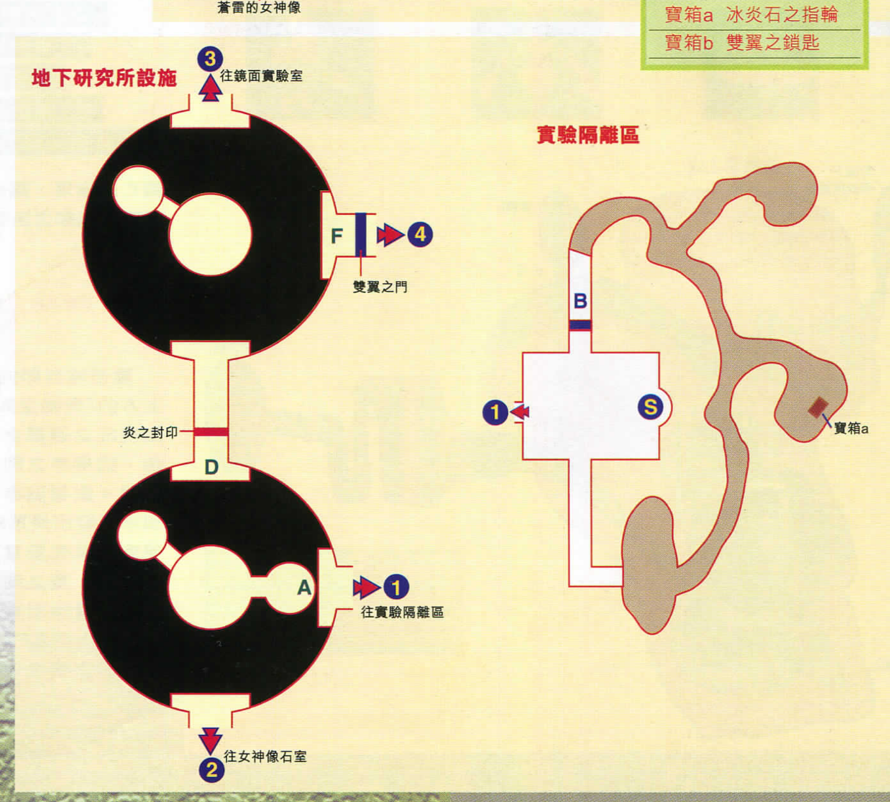
CHECK 3

在這版中出現的アルスカリ，全身由一些硬毛包著身體而成，攻擊時會伸長硬毛刺向玩者，當接近它時便會伏在地上防守。如果要擊倒它首先接近，當它想要攻擊玩者的瞬間攻它的眼部。另外キーヴシャドウ像鬼魂的敵人，會放出咒霧攻擊，小心避開咒霧然後攻擊便可以。在這版裝備ランメルスクロウ作為武器。





寶箱a　冰炎石之指輪
寶箱b　雙翼之鎖匙



被捨棄之道

由於被巴古拉基古用魔法送來充滿了火炎熔岩的「被捨棄之道」上，露莎亞美便要盡快找出口，在晶界石前有一大塊





石頭A，只要裝備バルベッククラブ後使用クラッシュPA便可以把它破壞，在寶箱找到一把魔弓。另外在B的地方，使用浮滑走便可以渡過熔岩，在寶箱　找到紅之玉。在地圖a點打倒那隻蜘蛛後可得到籃之玉。集齊了紅之玉和籃之玉放在C兩旁的裝置上，便可以製造出光橋渡過。當打開「實之核」的門時，看見赤色疾風被人釘起來，而且還很痛苦地掙扎，掙脱後便向露沙亞美攻過來。當把打倒他之後，神智似乎漸漸清醒過來，因被同伴出賣而被巴古拉基古折磨的他，用盡最後一口氣把露莎亞美送回地面的「衝天柱的入口」(天衝く柱入り口)。

基本流程

- 在A打開岩石取得寶箱
- 在B得到過橋的玉
- 在C使用玉造出光橋
- 在D和赤色疾風戰鬥
- 被送到衝天柱入口

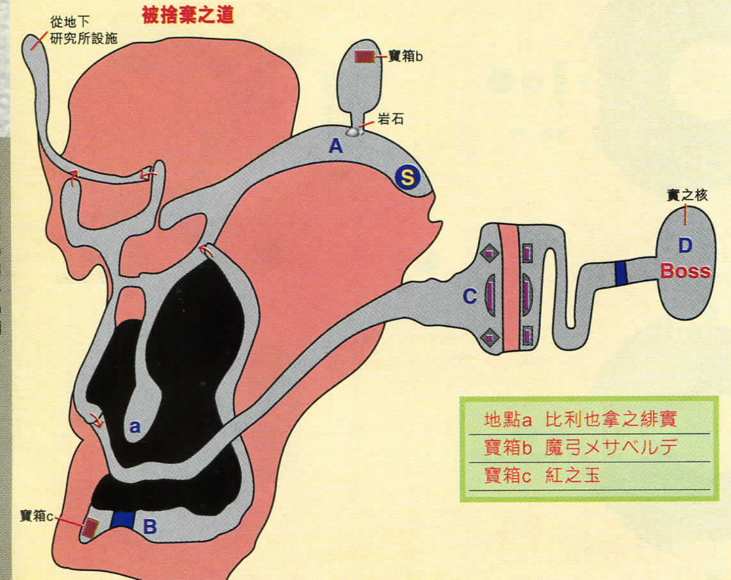
CHECK

這一版的四處也是火熱的熔岩，只要跌進去便會死掉，而且這一版的敵人也是一些炎屬性的怪物。リョーテズパム是隻好像蜘蛛的怪



物，會使用打擊和火炎彈攻擊玩者，它會吸收炎屬性攻擊，凍屬性是它的弱點。當它死的時侯會留低細小的蜘蛛，把細蜘蛛殺死可得到更多PALMYRA結晶。另外プレアジェル除了會以打擊和火炎彈攻擊外，還會付著玩者，令到玩者痲痺。在這版中玩者要裝備プレミールスピア作武器，還一定要裝備飾物「焰面之刻印」。

名稱：プレアジェル	名稱：リョーテズパム	BOSS 名稱：赤い疾風
HP：900	HP：1500	HP：2600
弱點：雷、凍	弱點：雷、樹、凍	弱點：雷、樹、炎、凍
吸收：炎	吸收：炎	吸收：無
		



BOSS 戰



這版的BOSS「赤色疾風」，他的物理攻擊非常強勁，而且速度十分之快，經常跳起然後叩下作連環攻擊，或者放出衝擊波作遠距離攻擊。玩者要裝備物理防禦力強的パルデイオガード盔甲和パルデイオブーツ足具，這可以減輕受傷程度，武器可以裝備プレミールスピア，待他跳起之後走到他的背後攻擊便可。

尤狄拉魯度篇





前回講到尤狄拉魯度為了找尋離開這異世界的方法，在科利姆的引導下到了「鳥比城」內，在「謁見之間」把那少年變出來的怪物打敗之後，城內突然像要倒塌下來，這時候在絲艾娜的引領下利用升降台去到「科魯斯地下神殿」之中。

科魯斯地下神殿



在倒塌中的謁見之間逃到去「科魯斯地下神殿」的尤狄拉魯度，在神殿的四周也會有些隙縫，不小心掉進去便會死掉。神殿中除了女神像的聖堂之外，主要是由中央館、東館和西館組成，最特別的是一些不同「顏色之間」是打不開的。當尤狄拉魯

基本流程

- 在A看到離開神殿的方法
- 在B使用凍系PA令紅鏡出現
- 在C使用炎系PA令綠鏡出現
- 在D使用樹系PA令籃鏡出現
- 在E轉動綠鏡打開紫之間
- 在F得到皇家之足衣
- 在E轉動紅鏡打開青白之間
- 在G裝備升降台起動靴去「皇家之秘所」

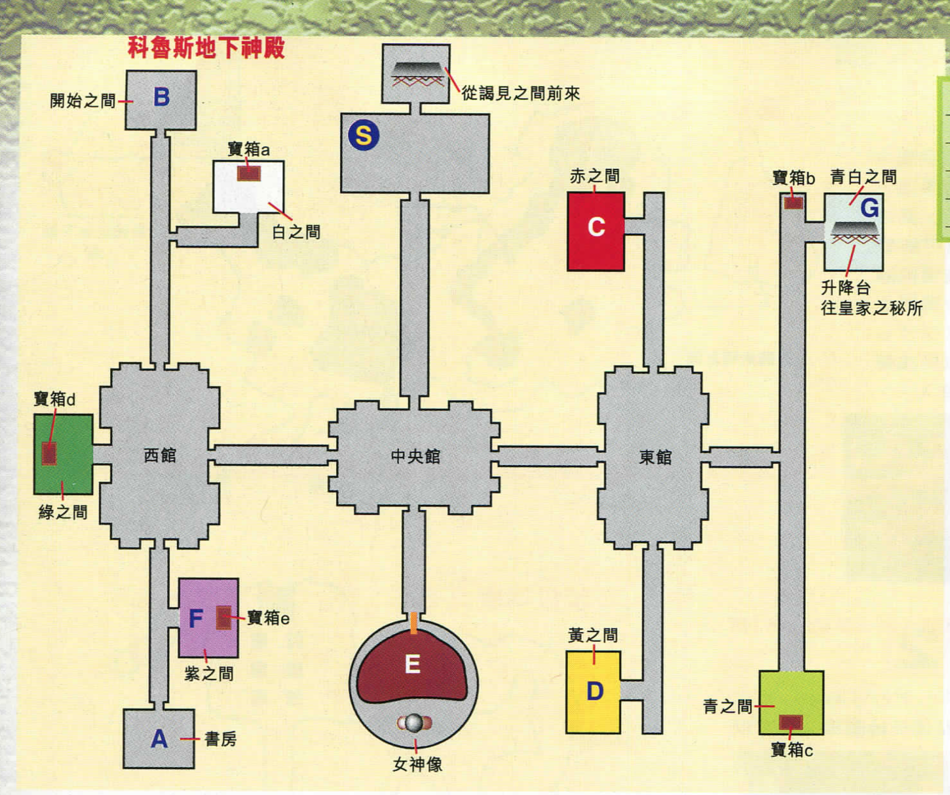


度來到書房時，看見了一些關於「人秘學研究所」製造出來的魔人，還記載著如何去開啟所有顏色之間的方法。只要在紫之間取得皇家之足衣後，再到青白之間使用升降台離開這神殿去到「皇家之秘所」。

CHECK 1

要使被封印的三座鏡出現在聖堂中女神像的面前，首先走到西館上方的「開始之間」，只要向那火炎體發出凍系的PA，那樣聖堂便會出現紅之鏡把女神像染成紅色，這樣赤之間的門便會被打開。跟著到赤之間去，向那冰體發出炎系PA，綠之鏡便會出現在聖堂把女神像染成黃色，黃之間的門便會被打開。最後走到黃之間，向雷體發出樹系PA，那麼三塊被封印之境也會出現在聖堂之中。





寶箱a	比利也拿之緋實
寶箱b	テイールプレート
寶箱c	カンリビードロ
寶箱d	ピコピコハンマー
寶箱e	皇家之足衣

名稱：オダデイン
HP：2000
弱點：叩、雷、樹、炎、凍
吸收：無



名稱：ドネザル
HP：900
弱點：叩、樹
吸收：雷



名稱：ナンナ
HP：2000
弱點：樹、炎
吸收：凍



名稱：ニンガル
HP：900
弱點：斬
吸收：炎



CHECK 2





要把神殿中所有顏色之間的門開啟，方法便是利用那三塊鏡的反射光，把聖堂中的女神像染色。女神像只要染上那一種顏色，那一種顏色之間的門便會開啟。轉變女神像的顏色時，只要把紅之鏡或綠之鏡轉動便可，藍之鏡是不能轉動的，如果希望可以進入綠之間的話，要在藍之鏡出現之前，到聖堂把紅之鏡轉動，才可以令女神像染成綠色。另外每次轉動鏡座都會有守護使者出現，要把它打倒才可以再次轉動鏡座的。

CHECK 3

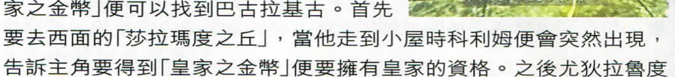


在這版中的通道上，兩旁也會有隙縫可以跌死的，如果被牆上的怪物ドネザル噴出來的雷彈打中便會跌下，有時會有一些樹根會阻礙視線而看不到它，所以玩者跑過通道時要小心。另外在三個館中也會出現オダデイン，他那巨大的身軀接近玩者後便會揮拳攻擊，而且它也懂得擋著玩者的攻擊，只要裝備シバームハンマー後使用不能擋格的ガードブレイクPA，可以輕鬆地打倒它。另外對付鏡的守護者時，要盡留在平台的中間，當被它擊中時會彈離很遠，有可能會跌死。因為這版被物理攻擊較多，所以應該裝備防禦力強的パルデイオガード盔甲。

「皇家之秘所」和「莎拉瑪度之丘」



在「科魯斯地下神殿」中取得「皇家之足衣」之後，尤狄拉魯度利用「青白之間」的升降台往地面「皇家之秘所」。在破壞了的神殿祭場內和神官美露達初次會面，但是她卻知道尤狄拉魯度的目的是要離開異世界，而且所有事情也是從有「大地之母」之稱的比利也拿巨樹告訴她的。她叫尤狄拉魯度如果想找到方法離開這世界的話，首先便要和巴古拉基古見面，還說只要得到「皇家之金幣」便可以找到巴古拉基古。首先要去西面的「莎拉瑪度之丘」，當他走到小屋時科利姆便會突然出現，告訴主角要得到「皇家之金幣」便要擁有皇家的資格。之後尤狄拉魯度便去「莎拉瑪度之丘」，他在水潭旁邊看到臨終前的前皇帝，得到了「皇家のフード」後的尤狄拉魯度便回去「皇家之秘所」。把所有皇家之服裝穿上後再去和美露達會面，她便叫主角去「帝國始祖像前」。帝國始祖之靈會叫主角顯示皇家的資格，把它打倒後便可以得到「皇家之金幣」。然後再次和美露達見面後，她便會送尤狄拉魯度到競技場找巴古拉基古。



基本流程

- 皇家之秘所
- 在A和美露達會面
- 在B和科利姆會面
- 在C無裝備況態調查戰事之像
- 前往「莎拉瑪度之丘」

莎拉瑪度之丘

- 在A破壞石柱前進
- 在B得到皇家のブード
- 回「皇家之秘所」

皇家之秘所

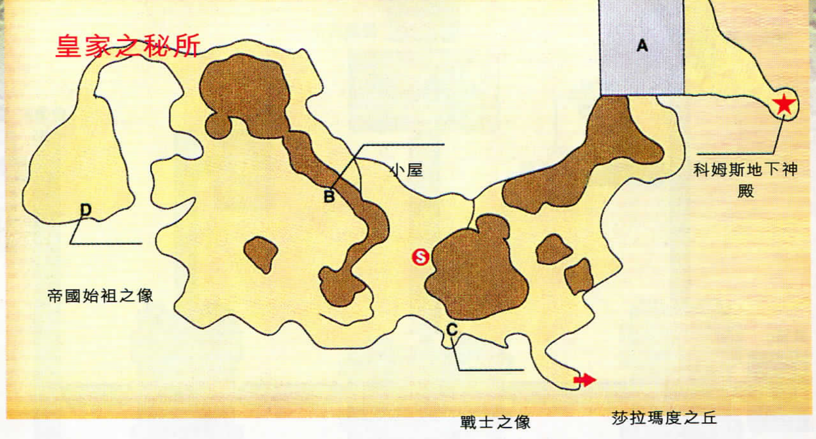
- 在B裝備整套皇家之服和美露達會面
- 在D帝國始祖像面前顯示皇家的資格
- 在D打倒帝國始祖之靈獲得皇家之金幣
- 在B和美露達會面便可以到冰結洞

CHECK 1

如果玩者沒有玩過莎露而美篇的話，在這個版圖中有些地方要注意的。由於還未打開戰士之像的通道，要去到小屋的唯一通道便是由海邊的高地跳下，要注意跳下的位置，應該盡量靠近山邊，否則便可能跌死。如果要打開戰士之像的通道，要在全無裝備的狀態下調查，石像便會移開的。另外要進入莎拉瑪度之丘時，首先裝備了バルベッククラブ後使用クラッシュ，便可以把擋著的柱打碎再進入。







CHECK 2



這版的敵人只有アルズカリ和キーヴ出現，在皇家之秘所時裝備天地圖球，便可以對付這兩種怪物。當玩者到了莎拉瑪度之時，便不要再使用天地圖球作武器，因為キウイ會吸收樹屬性攻擊的，要裝備ストルダンソード作為武器，也可以對付バラランデイ。



BOSS戰





裝備了全套皇家裝備的玩者，面對著帝國始祖之靈的強力攻擊會很不利。因此在開始戰鬥時，把所有的皇家的裝備換掉，再裝備一些物理防禦力較大的防具パルデイオガード。另外因為它的弱點是樹屬性攻擊，所以可以裝備天地圖球作為武器。它的攻擊速度會很快，就算想以較遠的距離向他攻擊，它也會很快接近。玩者要首先避開它的連續攻勢，待它稍為定下來後再發動攻擊。

名稱：キウイ
HP：140
弱點：突、雷、炎、凍
吸收：樹



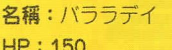
名稱：アルズカリ
HP：600
弱點：突、雷
吸收：無



名稱：キーヴ
HP：850
弱點：雷、炎
吸收：斬、凍







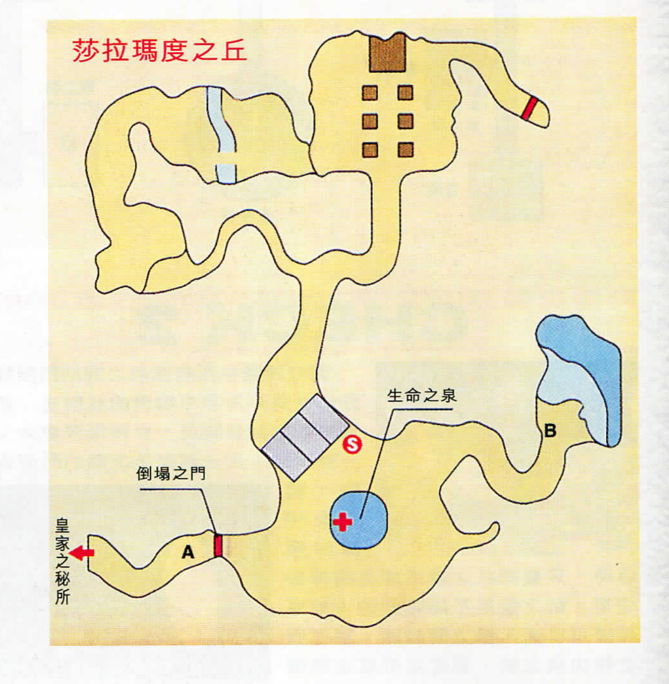
名稱：バラランデイ
HP：150
弱點：突、雷、樹、炎
吸收：凍



BOSS

名稱：フォルズI世の靈
HP：4200
弱點：樹、凍
吸收：雷、炎





冰結洞



尤狄拉魯度從「皇家之秘所」的神殿祭場來到「冰結洞」，因為這裡是長年冰封的關係，所以地面全是一些很滑的冰。整個洞也會由三層組成，只要通過中層的通道便可以到達競技場，但首先要把通道的下陷位填平和解開冰像之謎。

基本流程

在A把巨大冰塊破壞

在B經過時頂層的冰柱會跌下

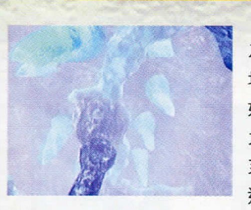
在C把冰柱弄下

在D裝備グランバルデイ站在冰像對面，門便會打開

在E利用升降台去競技場



CHECK 1



在這個冰結洞裡，十分之九也是冰，一些解謎的地方也和冰有關的。一開始在入口便已經有一塊很大的冰阻塞通道，要用炎系PA破壞它。經過中層的通道時，頂層會有很多的冰柱掉下，把一些下陷的地方填平便可以通過，但是還有下陷的地方需要玩者填平。玩者要到頂層把那些冰柱打下來，只要便用遠距離PA攻擊冰柱，冰柱便會自動跌下把通道填平。最後通過一扇門時，只要裝備グランビルデイ作為武器，站在冰像的對面的台，那麼門便會自動地打開。在通往頂層的樓梯附近，有一些冰塊是不能經過的，只要玩者行過便會掉下。

冰結洞中層

冰像
門
往競技場
寶箱b

寶箱a	パルミラ原晶
寶箱b	ヴェルヌラサー

冰結洞頂層

碎冰
冰柱

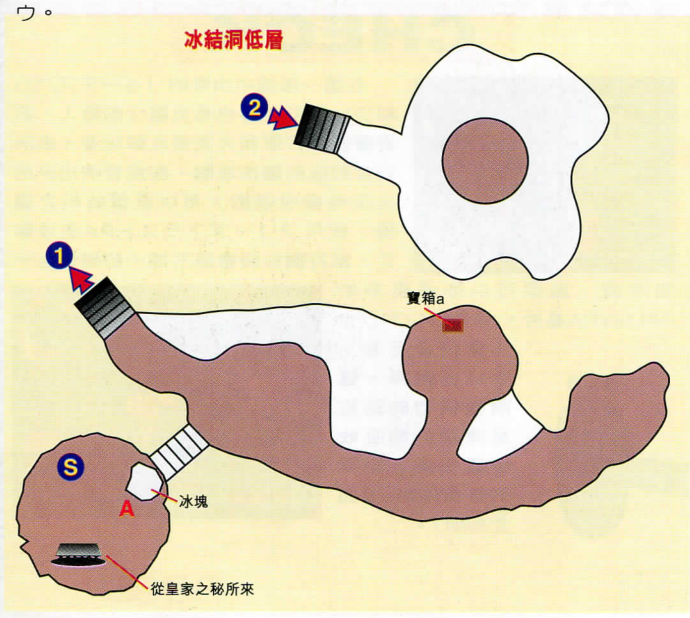
CHECK 2

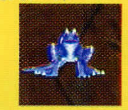


雖然這一版中沒有BOSS戰，但是出現的怪物種類也算多。除了一些在牆上會放出冷氣攻擊的怪物アイズドネザル外，還會有三種出現。アイスエリドウ會放出冷凍氣體和尾巴攻擊，會吸收凍屬性攻擊。バルスカリ除了吸收凍屬性



攻擊外，叩和突的攻擊也不會受到影響，弱點是炎。アイスラデイ也會吸收凍屬性，對叩攻擊有較大的防禦，弱點也是火。在這版圖裝備アイスキルト盔甲和ザヴィードメダル飾物可以減少受傷程度，另外武器最好裝備ランメルスクロウ。



名稱：バルスカリ	名稱：アイスエリドウ	名稱：アイズドネザル	名稱：アイスラデイ
HP：1200	HP：600	HP：1200	HP：1400
弱點：突、雷、樹	弱點：炎	弱點：叩、炎	弱點：突、雷、樹、炎
吸收：凍	吸收：凍	吸收：凍	吸收：凍
			



競技場

尤狄拉魯度利用「冰結洞」的升降機到了競技場入口，進入競技場的通道直上到觀客席上部，在A點會見到科利姆，它會叫尤狄拉魯度看在場中的老人，那便是巴古拉基古，他更發現莎露亞美也在場中。正當尤狄拉魯度奇怪她不是已被自己殺之時，科利姆叫他趕快下去。當走到鬥技場中高聲呼叫莎露亞美的名字，但她看來全無反應，他正想把她救出來時，巴古拉基古和莎露亞美等便離開，只可呆看她們離開，尤狄拉魯度卻突然被人偷襲。當尤狄拉魯度打敗了它之後，它竟然破壞競技場的地面，令到尤狄拉魯度也跌進地底的「被捨棄之道」。

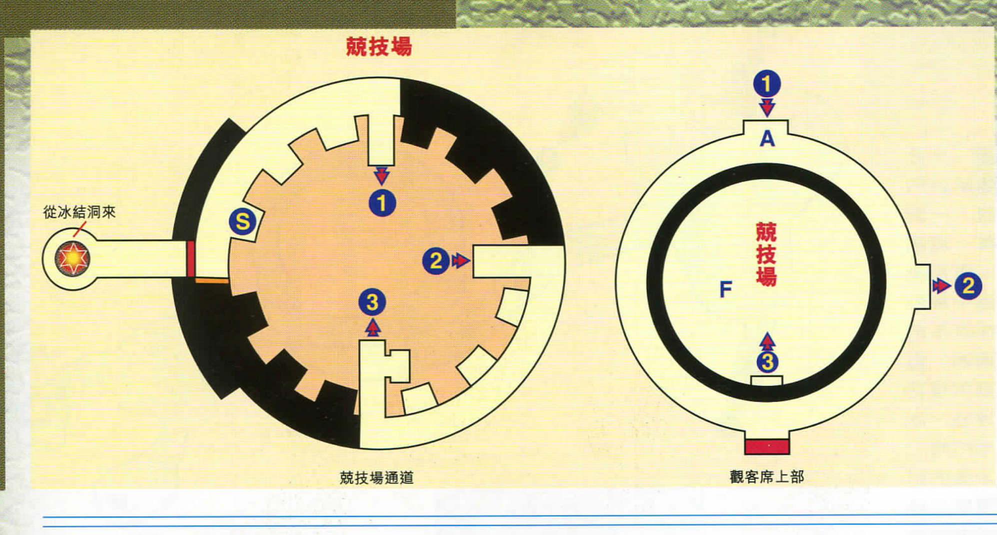
基本流程

- 進入競技場內部
- 在A見到科利姆
- 在B看到巴古拉基古和莎露亞美在鬥技場中
- 在B和巴古拉基古會面
- BOSS戰
- 跌進「被捨棄之道」

BOSS戰

這版中的BOSS是手持大力的怪物，它的速度非常的快，跳起叩下作連續攻擊，距離遠時也會發出劍氣攻擊。要防禦它強力的物埋攻擊，玩者要裝備物埋防禦強的パルデイオガード盔甲和パルデイオブーツ足具。另外可以裝備テイールブレイド作武器，待它跳起時跑到它背面，它在落地後會稍為停頓時攻擊。它會吸收炎屬性攻擊。



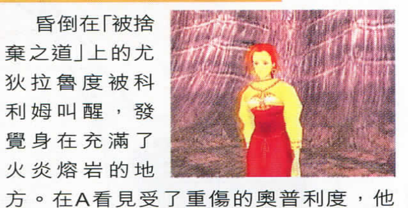


BOSS

名稱：バラボルト	名稱：ドラウイド
HP：1800	HP：6000
弱點：無特別弱點	弱點：無特別弱點
吸收：雷	吸收：炎



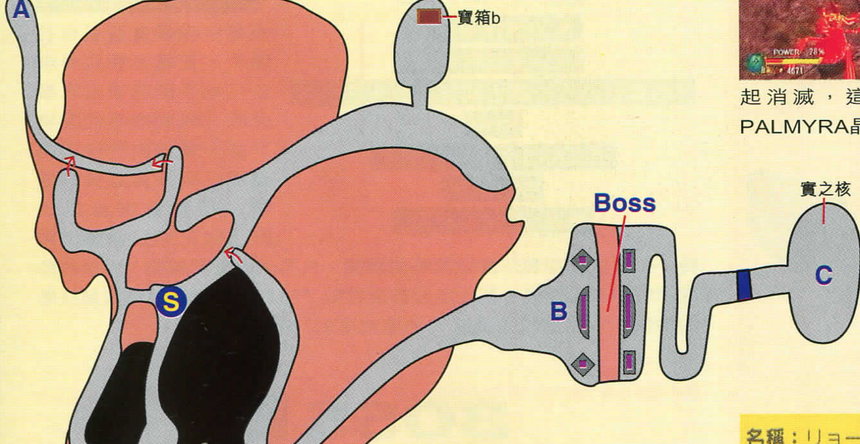

「被捨棄之道」

昏倒在「被捨棄之道」上的尤狄拉魯度被科利姆叫醒，發覺身在充滿了火炎熔岩的地方。在A看見受了重傷的奧普利度，他向尤狄拉魯度要求，如果可以離開這地方的話，一定要把露莎亞美救出來，還把鎮炎的緋玉交了給他。當尤狄拉魯度利用浮滑走PA渡過熔岩後，便可以在寶箱找到鎮炎之碧玉。集齊兩顆玉後便去到B地方，在熔岩河會冒出一頭怪物，打倒他便可以渡河去到實之核，在這裡會遇到絲艾娜，她把尤狄拉魯度送回地上「衝天柱入口」。

基本流程

- 在A和奧普利度會面得到鎮炎的緋玉
- 在寶箱c得到鎮炎的碧玉
- 在B把兩顆玉放到壇上
- BOSS戰
- 在C和絲艾娜會面
- 絲艾娜幫去到「衝天柱入口」



地點a	比利也拿之緋實
寶箱b	怪物
寶箱c	鎮炎之碧玉

BOSS戰



要把這版的BOSS解決之前，一定要得到「鎮炎的緋玉」和「鎮炎的碧玉」，放在兩旁的壇上，否則無論怎樣攻擊它也不會減HP的。由於這隻怪物由熔岩走出來，它的弱點是凍屬性攻擊。另外它因為會吸收炎屬性攻擊，所以由熔岩 放出來的火焰也會成為它的能源。它會揮舞手上的棒攻擊接近的玩者，還會發出火炎攻擊。要對付它可以裝備強化為MID的「始祖的聖槍」，使用フロストランスPA作遠距離攻擊，還要裝備飾物焰面之刻印減低受傷情度。

CHECK



在這一版圖中出現的リョーテズバム和ブレアジェル也是炎屬性的敵人，前者會使用打擊和火炎彈攻擊玩者。由於它會吸收炎屬性攻擊，在熔岩噴出來的火炎也會吸收的。可以裝備始祖之靈槍，使用フリーズブラストPA去攻擊它，當打倒它時會連同細小的蜘蛛也一起消滅，這樣可以取得更多的PALMYRA晶片。另外ブレアジェル會付著玩者，令玩者痲痺。這兩種怪物的弱點是凍屬性和吸收炎屬性的，記得要裝備飾物「焰面之刻印」。



BOSS

名稱：リョーテズバム	名稱：ブレアジェル	名稱：バラメーダ
HP：1500	HP：900	HP：7000
弱點：雷、樹、凍	弱點：雷、凍	弱點：凍
吸收：炎	吸收：炎	吸收：炎





尤狄拉魯度

種類	名稱	筋力	体力	知惠	耐性	運勢	攻擊							防禦							初期PA	追加PA
							斬	叩	突	雷	樹	炎	凍	斬	叩	突	雷	樹	炎	凍		
武器	ストルダンソード	45	49	16	16	40	90	0	0	0	0	0	0	17	17	17	6	6	6	6	連閃擊	飛翔擊(M)，フレアレイド(H)
	ランメルエッジ	40	42	13	26	110	55	0	0	0	48	0	0	15	15	15	7	7	7	7	リーフミヌト	イリアルプレイ(M)、召炎擊(H)
	クランバルディ	35	35	30	32	30	51	0	0	0	0	0	55	12	12	12	11	11	11	11	アイスレイド	烈空擊(M)、飛翔擊(H)
	テイールブレイト	80	70	38	45	60	174	0	0	0	0	0	0	28	28	28	15	15	15	15	ガードブレイク	回轉擊(M)、烈空擊(H)
	バルベッククラブ	40	53	12	13	90	0	69	0	0	61	0	0	16	16	16	4	4	4	4	クラッシュ	ガードブレイク(M)、バインドンルト(H)
	ビブロスアクス	52	44	19	29	30	0	63	0	0	57	0	0	18	18	18	9	9	9	9	連裂擊	回轉擊(M)、リーフミスト(H)
	シバームハンマー	90	80	30	30	110	0	198	0	0	0	0	0	32	32	32	10	10	10	10	クラッシュ	ガードーブレイク(M)、庄碎斷(H)
	T型定規	50	55	90	50	40	66	0	0	0	95	0	0	18	18	18	23	23	23	23	エリアルプレイ	リーフミスト(M)、連閃擊(H)
	天地圖鑑	70	90	68	50	160	0	103	0	0	112	0	0	28	28	28	20	20	20	20	連裂擊	劍衝波(M)、バインドンルト(H)
	クアーノアックス	110	125	30	20	20	247	0	0	0	0	0	0	42	42	42	8	8	8	8	亂舞擊	ガードブレイク(M)、兩斷天斬(H)
	ヴェルヌランサー	70	90	10	20	40	0	0	185	0	0	0	0	28	28	28	6	6	6	6	ガード	連牙擊(M)、臥穿擊(H)
	ランメルスクロウ	45	42	12	15	40	0	96	0	0	0	88	0	16	16	16	4	4	4	4	ガードブレイク	飛翔擊(M)、召炎擊(H)
	皇家の靈槍	90	90	10	41	40	0	0	109	0	0	0	85	33	33	33	11	11	11	11	フリズブラスト	フロストランス(M)、召凍擊(H)
	ピコピコハンマー	72	70	65	58	60	0	27	0	0	0	0	0	26	26	26	22	22	22	22	兩斷天斬	回轉擊(M)、滑地波(H)
	ジェパイワール	90	100	46	30	30	0	0	150	0	0	0	0	34	34	34	12	12	12	12	連牙突	劍衝波(M)、地滑波(H)
	天動樹雙戟	80	110	43	30	20	119	0	0	110	0	0	0	33	33	33	12	12	12	12	回轉擊	臥穿擊、召凍擊(H)
頭盔	アクズムギア	32	38	22	25	55	10	10	10	11	11	11	11	44	52	72	39	40	36	35	N/L	N/L
	パルデイオヘルム	70	80	55	68	80	24	24	24	27	27	27	27	117	107	117	93	63	92	71	N/L	N/L
	キールロイヤル	28	10	28	32	40	6	6	6	14	14	14	14	45	48	53	41	37	46	46	N/L	N/L
	ファンジルダーバン	80	75	122	60	100	25	25	25	61	61	61	61	121	59	99	98	110	49	168	N/L	N/L
	ナベ	60	40	0	0	20	17	17	17	0	0	0	0	80	45	65	0	3	2	1	N/L	N/L
	かぼちゃ	20	120	15	20	20	19	19	19	7	7	7	7	40	48	42	26	71	21	26	N/L	N/L
	トラグロスの巣	30	26	30	45	110	9	9	9	15	15	15	15	40	25	35	74	134	24	94	N/L	N/L
	皇家のフード	35	24	60	50	20	10	10	10	30	30	30	30	37	83	46	61	58	59	65	N/L	N/L
	アルテルフェイス	60	75	82	73	40	0	0	0	0	0	0	0	24	24	24	28	28	28	28	N/L	N/L
盔甲	アイスキルト	35	60	50	35	75	14	14	14	25	25	25	25	53	70	55	64	68	34	109	N/L	アイスレイド(M)、フリーズブラスト(H)
	フレアガード	24	52	60	84	90	10	10	10	30	30	30	30	52	57	70	72	64	138	53	フレアレイド	ブレイズバースト(H)
	皇家の法衣	58	50	65	60	20	17	17	17	32	32	32	32	65	91	70	93	98	88	113	N/L	スパークラッシュ(H)
	パルデイオガード	85	95	49	66	99	28	28	28	24	24	24	24	117	122	113	77	57	62	67	N/L	ガードM)
	ヴォルトスーツ	52	49	60	41	55	16	16	16	30	30	30	30	59	104	45	167	38	71	48	サンダースフィア	フラッシュホーン(M)
	ログガーブ	75	90	40	70	64	26	26	26	20	20	20	20	89	77	74	84	124	102	74	エリアルプレイ	N/L
	カフジガーダー	160	165	40	70	2	52	52	52	20	20	20	20	119	149	73	37	42	131	52	N/L	N/L
	ピコピコハンマー	110	118	26	20	20	0	0	0	0	0	0	0	41	41	41	8	8	8	8	N/L	N/L
	アルテルスーツ	44	53	110	120	40	0	0	0	0	0	0	0	17	17	17	43	43	43	43	N/L	N/L
足具	コンドラ起動靴	30	42	25	35	90	11	11	11	12	12	12	12	52	52	52	26	26	24	23	N/L	N/L
	キンナムブーツ	60	80	55	60	40	22	22	22	27	27	27	27	95	80	75	56	61	66	71	N/L	N/L
	ドラグロスブーツ	38	42	45	49	90	12	12	12	22	22	22	22	54	74	49	102	54	75	86	浮滑走	N/L
	疾走ソックス	50	40	35	45	60	15	15	15	17	17	17	17	47	55	53	45	50	54	50	ブーストダッシュ	N/L
	ヴェファスブーツ	60	40	45	50	80	17	17	17	22	22	22	22	60	58	60	67	45	47	57	N/L	N/L
	パルデイオブーツ	110	90	60	70	50	33	33	33	30	30	30	30	138	98	93	94	104	74	82	N/L	N/L
	皇家の足衣	55	50	65	45	20	17	17	17	32	32	32	32	69	99	79	79	74	67	59	N/L	N/L
裝飾物	カンリビードーロ	7	7	10	0	30	0	0	0	15	15	15	15	1	1	1	9	9	9	9	N/L	N/L
	星屑の首飾り	13	9	3	4	5	18	18	18	0	0	0	0	45	10	11	4	151	4	4	N/L	N/L
	雷鐘のペンダント	2	2	35	10	50	15	15	15	0	0	0	0	2	3	22	156	16	16	16	N/L	N/L
	ザヴィードメダル	0	0	2	10	5	10	10	10	21	21	21	21	30	2	5	3	4	3	162	N/L	N/L
	焰の刻印	5	3	10	2	40	11	11	11	10	10	10	10	9	9	5	4	4	191	4	N/L	N/L
	アシャンデリング	10	10	10	10	180	0	0	0	0	0	0	0	6	6	5	6	6	6	6	N/L	N/L
	雙闇眼樹の飾り	8	10	22	10	30	6	6	6	17	17	17	17	23	33	23	9	14	14	9	N/L	N/L
	冰炎石の指輪	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	90	90	N/L	N/L

莎露亞美

種類	名稱	筋力	体力	知惠	耐性	運勢	攻擊							防禦							初期PA	追加PA
							斬	叩	突	雷	樹	炎	凍	斬	叩	突	雷	樹	炎	凍		
武器	パルベッククラブ	50	53	12	13	90	0	71	0	0	61	0	0	18	18	18	4	4	4	4	クラッシュ	リーフミスト(M)、ガードブレイク(H)
	プレミールスピア	40	45	56	67	95	0	0	0	0	0	0	71	15	15	15	23	23	23	23	召雷擊	ガード(M)、フロストランス(H)
	ストルダボウ	35	38	25	35	90	0	0	0	47	0	0	0	12	12	12	11	11	11	11	三連射	サンダースフィア(M)、弦衝波(H)
	フライバン	35	38	40	30	30	0	51	0	0	0	0	0	12	12	12	12	12	12	12	回轉擊	連裂擊(M)、庄碎斷(H)
	ピエルロッド	55	60	80	95	60	0	0	56	0	96	0	0	20	20	20	33	33	33	33	庄碎斷	召樹擊(M)、バインドリウル(H)
	ランメルスクロウ	45	42	6	9	60	0	50	0	0	0	53	0	16	16	16	2	2	2	2	ガードブレイド	回轉擊(M)、弦衝波(H)
	グランバルデイ	35	35	30	32	30	51	0	0	0	0	0	55	12	12	12	11	11	11	11	アイスレイド	烈空擊(M)、飛翔擊(H)
	魔弓メサベルデ	55	75	100	90	40	0	0	115	0	0	145	0	22	22	22	34	34	34	34	カオスフレイム	天空射(M)、旋裂射(H)
頭盔	アクズムギア	32	38	22	25	110	10	10	10	11	11	11	11	44	52	72	39	40	36	35	N/L	N/L
	ナベ	60	40	0	0	20	17	17	17	0	0	0	0	80	45	65	0	3	2	1	N/L	N/L
	かぼちゃ	20	120	15	20	20	19	19	19	7	7	7	7	40	48	42	26	71	21	26	N/L	N/L
	ルデイカデイアラ	50	38	55	65	60	14	14	14	27	27	27	27	42	49	48	82	72	77	112	N/L	N/L
	イオニアスフード	40	30	60	160	30	11	11	11	30	30	30	30	33	38	43	127	137	117	142	N/L	N/L
	傳承ナガミミ	44	36	32	50	55	0	0	0	0	0	0	0	15	15	15	16	16	16	16	N/L	N/L
	バルミラオヘルム	70	80	55	68	80	24	24	24	27	27	27	27	117	107	117	93	63	92	71	N/L	N/L
	ルデイカデイアラ	30	38	55	65	60	0	0	0	0	0	0	0	37	44	43	82	72	77	112	N/L	N/L
	ドラグロスの巣	30	26	30	45	110	9	9	9	15	15	15	15	40	25	35	74	134	24	94	N/L	N/L
盔甲	アイスキルト	35	60	50	35	75	14	14	14	25	25	25	25	53	70	55	64	68	34	109	N/L	アイスレイド(M)、フリーズブラスト(H)
	パルデイオガード	85	95	49	66	99	28	28	28	24	24	24	24	117	122	113	77	57	62	67	N/L	ガード(M)
	ヴォルトスーツ	52	49	60	41	55	16	16	16	30	30	30	30	59	104	45	167	38	71	48	フラッシュホーン	スパークラッシュ(M)
	プレミールキルト	40	30	80	60	90	11	11	11	40	40	40	40	68	72	63	85	95	95	95	浮滑走	N/L
	フレアガード	24	52	60	84	90	10	10	10	30	30	30	30	52	57	70	72	64	138	53	フレアレイド	ブレイズパースト(H)
	ローグガーブ	75	90	40	70	64	26	26	26	20	20	20	20	89	77	74	84	124	102	74	エリアルプレイ	N/L
足具	ギンナムブーツ	60	40	55	60	40	22	22	22	27	27	27	27	95	80	75	56	61	66	71	N/L	N/L
	ドラグロスブーツ	38	42	45	49	90	12	12	12	22	22	22	22	54	74	49	102	54	75	86	浮滑走	N/L
	疾走ソックス	50	40	35	45	60	15	15	15	17	17	17	17	47	55	53	45	50	54	50	ブーストダッシュ	N/L
	ウエラスブーツ	60	40	45	50	80	17	17	17	22	22	22	22	60	58	60	67	45	47	57	N/L	N/L
	パルデイオブーツ	110	90	60	70	50	33	33	33	30	30	30	30	138	98	93	94	104	74	82	N/L	N/L
裝飾物	カンリビートロ	7	7	10	0	30	0	0	0	15	15	15	15	1	1	1	9	9	9	9	N/L	N/L
	星屑の首飾り	13	9	3	4	5	18	18	18	0	0	0	0	45	10	11	4	151	4	4	N/L	N/L
	雷鐘のペンダント	2	2	35	10	50	15	15	15	0	0	0	0	2	3	22	156	16	16	16	N/L	N/L
	ザヴィードメダル	0	0	2	10	5	10	10	10	21	21	21	21	30	2	5	3	4	3	162	N/L	N/L
	焰の烙印	5	3	10	2	40	11	11	11	10	10	10	10	9	9	5	4	4	181	4	N/L	N/L
	アシャンテリング	10	10	10	10	180	0	0	0	0	0	0	0	6	6	5	6	6	6	6	N/L	N/L
	雙闇眼樹の飾り	8	10	22	10	30	6	6	6	17	17	17	17	23	33	23	9	14	14	9	N/L	N/L
	冰炎石の指輪	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	90	90	N/L	N/L
	アルデルカラー	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	N/L	N/L



TEXT：小璘

PS	
	製造商：winky soft
	售價：414港元　發售日：發售中
	容量：CD-ROM　記憶：1 Block
	SRPG／MEM

聖靈機Rayblade

© 2000 winky soft

要二人駕駛RayBlade的理由是……

Scenario 34 瘋狂肖像（Route A）









得到莓爾菲的安慰後，尤美露才能將複雜的心情平復過來。而到了第二天，尤美露決定將自己是拉魯與威寧麥絲的女兒之身世説出來，亞依她們聽後也認為尤美露始終是尤美露，她們根本並沒有因為這原因而嫌棄尤美露。

在聖地的接待室內，菲爾的姐姐瑪琪透過通訊系統將剛收到的消息與透夜等人報告。這消息是有關積古里姆軍為了與亞加魯提阿軍對戰，而運送現在已經被禁止使用的影響人體神經系統兵器「G型兵器」到積古里姆駐軍陣地內。剛好，負責把守前線的亞加魯提阿軍人是瑪琪的男朋友「禮斯度」，為了阻止積古里姆軍這種行動，瑪琪便希望透夜他們能助她一臂之力。於是，他們便立刻乘《里保菲》前往積古里姆駐軍陣地，由擅於處理機械的茜梨卡到那裏的控制設施內進行阻止行動。

初期戰鬥部隊：透夜（+其中一位聖靈機女駕駛員）、茜梨卡、4位聖靈機駕駛員
勝利條件：塞爾科（茜梨卡）到達控制設施附近
失敗條件：塞爾科（茜梨卡）破壞
Turn 3敵人員安出場
戰鬥完結：↑8位聖靈機駕駛員信賴度（被擊破者↓）、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度

沒想到控制設施正準備發射時，莓爾菲就駕駛着新的聖靈機，與兩位積古里姆軍成員霍麗絲和利莫多前來停止了發射的進行。可是，由於莓爾菲還年少，尤美露便擔心她會在戰鬥期間發生意外，她見尤美露一直也十分努力地與敵人作戰，而自己卻幫不到什麼忙，所以很希望能利用自己的能力駕駛着聖靈機一同作戰。而透夜見莓爾菲充滿熱誠，也向她解析了實戰與模擬戰的分別，並回答她駕駛聖靈機的要求；莓爾菲明白後，就繼續留在《里保菲》上了。（選擇「わかったよ」讓莓爾菲加入部隊／選擇「だめだ」不讓莓爾菲加入部隊）

至於剛才與莓爾菲一同行動的霍麗絲和利莫多，她們在戰鬥後也與莓爾菲一同返回《里保菲》上，目的就是為其國家使用G型兵器一事致歉並作出解析。原來之前將尤美露帶走的賀里末大統領想把積古里姆成為自己的國家，於是就利用各種詭計設法令陰謀成功；而洛羅史打大將清楚這陰謀，便命霍麗絲她們作出阻止行動。

Private

層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
5F	瞭望台	茜梨卡	選擇「姉というより、母親みたいだ」/選擇「姉というより、恋人みたいだ」	茜梨卡好感度↑／茜梨卡信賴度↑
3F	莓爾菲房間	莓爾菲、尤美露	談話	莓爾菲、尤美露信賴度↑
	尤美露房間	尤美露	選擇「愛さえあえば…」	尤美露好感度↑
1F	第一聖靈機格納庫	莓爾菲	莓爾菲成為聖靈機駕駛員	莓爾菲好感、信賴度↑

因為利莫多身體感到不適，所以美也素歌與透夜就帶他到診療室休息。而在這時候，美也素歌發現在利莫多頸上也有與她一樣的烙印，便籍着這機會單獨與他談話。他們身上的烙印，是因為進行「Code 3」實驗而被刻上去的；利莫多就是由於在實驗中於體內放上一個裝置，而令他經常感到不適。這個名為「Code 3」的計劃，原來又是賀里末大統領的陰謀之一，利莫多更相信在不久的將來，這計劃又會再次實行……

利莫多經過休息後已沒有大礙，所以他就與霍麗絲離開《里保菲》。其後，瑪琪又再次利用通訊與《里保菲》上各人進行聯絡，這次她收到兩個消息，其中一個是絲艾露於約古發起正式的解放運動；而另一個則是瑪琪發現了被卡爾帶走的迪古斯王子所在地，就是位於積古里姆與約古國境附近的一間房屋內，只要沿着各奴尼魯村河流的上方而行便可到達。於是，他們決定先前往各奴尼魯村查問一下，再從詳計議將王子救回。

Private

層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
1F	聯絡通道	莓爾菲	莓爾菲成為聖靈機駕駛員、選擇「しゃーねえーな。案内してやるよ。」／選擇「第二聖靈機格納庫はあっちだ。もう迷うなよ。」	莓爾菲好感度↑／莓爾菲信賴度↑
—	—	—	完成「Private」到1F倉庫調查	莓爾菲好感、信賴度↑

OFFICIAL PRODUCT

Scenario 35 存在的價值是（Route A）






經過查探後，透夜他們終於找到機會，利用各奴尼魯村民古露露母親運送食物到王子所處的房屋時混入其中。艾薩決定與古羅比斯、茜梨卡公主與透夜4人一同前往該處，至於亞依、史奧謝和莓爾菲則等待卡爾王子出現時出擊，菲爾、佳澄美和柯莉蓮就留在《里保菲》上。

原來迪古斯王子早已知道卡爾王子是在利用他，但他仍一直待在那裏，其實是由於他認為自己只有這樣做才會被人認同。茜梨卡公主聽後非常憤怒並責罵他，他發現原來自己是有很多人關心自己，就答應跟茜梨卡公主離開。

可是，卡爾王子得知茜梨卡公主要帶哥哥離開，便與兵隊一同前來阻止她們，而待機的其他聖靈機駕駛員就在此時出擊，另外，茜梨卡公主她們亦立刻將哥哥帶回《里保菲》。雖然迪古斯王子一事算是暫時得以解決，但是還未死去的約古宰相歐祖華特就脅持着古露露，並威脅透夜他們將控制他殺死雅露芳蓮娜女王的卡爾王子殺掉。由於古露露的情況危險，因此艾薩就與古羅比斯留待看守歐祖華特，透夜則





與茜梨卡公主返到戰場上與卡爾王子作戰。

不好的事總是接踵而來，正於透夜與留在《里保菲》上的人一同前往協助亞依她們時，積古里姆軍的修迪尼智亦在此時阻止其去路。透夜沒有辦法之下，唯有分隊對付積古里姆軍與卡爾王子。（選擇「シュテイニーズを倒す」將修迪尼智擊倒／選擇「カインを倒しに行く」前往打倒卡爾王子）

將修迪尼智擊倒
初期戰鬥部隊：透夜（＋茜梨卡／佳澄美）、茜梨卡、菲爾、柯莉蓮、佳澄美
勝利條件：巴治昂（修迪尼智）擊破
失敗條件：RayBlade（透夜）破壞
戰鬥完結：↑5位聖靈機駕駛員信賴度（被擊破者↓）、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度
前往打倒卡爾王子
初期戰鬥部隊：透夜（＋茜梨卡／佳澄美）、史奧謝、亞依、莓爾菲、健
勝利條件：威魯．阿史汀（卡爾）擊破
失敗條件：RayBlade（透夜）破壞
戰鬥完結：↑4位聖靈機駕駛員信賴度（被擊破者↓）、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感、信賴度

由於卡爾王子事敗逃走，所以透夜他們未能完成威脅條件，不過他們不能丟下古露露不理，因此就硬着頭皮返回歐祖華特處了。幸好，就在歐祖華特不願將古露露放開的時候，剛戰敗了的修迪尼智就乘着武裝兵器前來，這令古羅比斯可趁機把她救出。那裏的村長為了答謝透夜他們將古拿度少佐的女兒古露露救回，就招待他們到其溫泉酒店渡宿一宵。

Scenario 36 命運的交差點（Route A）




得到一晚的溫泉酒店招待後，透夜他們亦返回《里保菲》上，繼續其與敵人戰鬥的行動。瑪琪又再次與《里保菲》上的各人通訊，目的就是報告由她所發現《謝＝奧圖》的基地。不過這次看瑪琪的樣子，她好像身受重傷，令各人非常擔心，原來她正被拉魯捉住。而剛在此時他發現到瑪琪偷偷地通訊，所以就將其通訊器搶走，並說他隨時歡迎他們前來。

經過美也素歌調查後，發現通訊來源是在《謝＝奧圖》的研究所遺跡。由於剛才看瑪琪所受的傷也不輕，所以便暫時停止將迪古斯王子送返王宮，並趕到《謝＝奧圖》研究所遺跡救出瑪琪。

初期戰鬥部隊：透夜（＋其中一位聖靈機女駕駛員）、8位聖靈機駕駛員
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：RayBlade（透夜）破壞
Turn 4敵人數目增加
戰鬥完結：↑8位聖靈機駕駛員信賴度（被擊破者↓）、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度

Scenario 37 拉線者（Route A）



在戰鬥期間，Yamato發現位於遺跡附近的湖有其他奇怪現象，就是湖面竟然變成一個防護網！可是透夜對於變成防護網的湖水見怪不怪，因為在這充滿高度技術的世界裏，出現這種現象也不足為奇。而在此時，佳澄美就為即將會有多場戰鬥感到擔心而前來找透夜，並問他對戰鬥的看法；透夜知道佳澄美開始對自己失去信心，就叫她不需要太擔心，因為他會與佳澄美一起戰鬥。（選擇「そんなことない。カスミはよく頑張ってるよ」↑信賴度／選擇「無理をする必要はない。そのために俺がいるんだ」↑信賴度）佳澄美聽後感動得流淚，之後就藉着這個機會向透夜告白，不過就在此時古羅比斯前來找透夜，令佳澄美害羞得立刻離開。

經過一輪整理後，透夜他們與《里保菲》分別，並進入了湖水內，可是透夜卻在此時與其他成員分開了，因此就剩下RayBlade一架機體先進入湖內。湖水內原來是隱藏着一個好像神殿的地方，他們發現威力明顯比之前所遇到較高的五架《謝＝奧圖》在那裏等待着他們。





初期戰鬥部隊：透夜（＋其中一位聖靈機女駕駛員）、8位聖靈機駕駛員
勝利條件：佳多蘭（西魯）全滅

失敗條件：RayBlade（透夜）破壞
Turn 3 8架聖靈機加入
敵機剩下一架時，敵人數目增加
戰鬥完結：↑8位聖靈機駕駛員信賴度（被擊破者↓）、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度

由於敵人數目眾多，幸好其後與透夜失散的聖靈機加入，才能將之全部消滅。迪必修博士從戰鬥開始至完結，也一直從旁看着透夜他們苦戰，就不禁向透夜説風涼説話，同時亦將其偉大的計劃「和利亞（ヴォーリア）」告知他。説罷天空中就浮現出一個巨大的物體，並有兩架機體以高速向那裏飛去……

Scenario 38 斬不斷的羈絆（Route A）







透夜被剛才強烈的光芒進入了「時間的隙縫」內，他見到尤美露的母親，亦即是阻止迪必修行動的威寧麥絲。原來她在誕下尤美露後，因為肉體的消失而令她要借助於透夜世界中的人之肉體，來找尋能勝任對付迪必修的戰士；這亦代表透夜來到亞加魯提阿並非與「因果定律」有關，其實這一切也是威寧麥絲安排的，因此她非常希望透夜能為這世界的人而戰。

當透夜與威寧麥絲談話完畢後，透夜又跳到另一個時間空間內，這次他見到一位擁有紅色頭髮的少年，他得到透夜前來所帶來的力量，令他可以離開這個被困住3年的空間。在這人離開之前，他叫透夜想清楚自己認為最重要的人，之後透夜就返回自己的肉體上了。（選擇「違う人を思い浮かべる」想念其他的女孩／選擇「アイを思い浮かべる」想念亞依、「カスミを思い浮かべる」想念佳澄美、「セリカを思い浮かべる」想念茜梨卡、「オーレリィを思い浮かべる」想念柯莉蓮、「ユミールを思い浮かべる」想念尤美露↑所選擇之女孩好感度↓與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度）

在透夜醒來後，發覺原來他進入了「時間的隙縫」已有兩天，而他就一直留在RayBlade內，與其他聖靈機成員再次失散，並身處一個奇怪的地方上。就在此時，莉奧妮突然於透夜面前出現。雖然她是迪必修博士的成員，可是她卻不贊成迪必修博士的做法的，透夜知道後沒有介意她的過往，並歡迎她加入其部隊。（↑莉奧妮好感度）於是，透夜就帶她返回聖地，不過由於她的行動會引來不便，便把自己與機體變成透明才移動。

在《謝＝奧圖》基地內，迪必修博士正為「和利亞」的復活計劃而籌備，為了令其復活，他們將需要得到「Core」……

在前往到聖地期間，透夜發現亞加魯提阿軍正與積古里姆軍開戰，於是就決定還是先前往戰場與洛迪斯國王會合。當他們來到戰場後，發現卡爾王子也來到這裏，並打算要對付洛迪斯國王，於是就利用「Code 3」計劃，將積古里姆的士兵洗腦成為自己的軍隊！羅洛史打看到這個情況，便與亞加魯提亞軍同一陣線，並派霍麗絲和利莫多打敗卡爾王子。

初期戰鬥部隊：透夜（＋上次戰鬥中與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員）、禮斯度、洛迪斯
勝利條件：威魯．阿史汀（卡爾）擊破
失敗條件：RayBlade（透夜）破壞
戰鬥完結：↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感、信賴度

戰鬥完結後，透夜除了帶洛迪斯國王、禮斯度和洛羅史打等人回《里保菲》外，還依照原定計劃帶莉奧妮向各人解釋自己是被「西魯巴里歐」弄致失去意志。不過雖説莉奧妮是因失去意志才向透夜他們作出攻擊，但畢竟她還是迪必修博士的女兒，難免令各人懷疑她是間諜。最後得到羅莎莉代她向各人解釋後，他們也逐漸了承認莉奧妮，並讓她一同向迪必修博士作戰。

其後，洛迪斯國王與洛羅史打在作戰室內開會議，而談論的話題就是大統領仍然利用這個早被上一代的統領棄用、並以藥物控制士兵的「Cord 3」計劃。因此現在首先要對付賀里末大統領，至於兩國之間的一切因怨亦由這時候抹消。

Private

層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
3F	莉奧妮房間	莉奧妮、亞依	選擇「アイを追いかける」／選擇「レオーネに会う」、「もちろん」	亞依好感度↑／莉奧妮好感度↑









Scenario 39 何謂人（Route A）

在透夜進入「時間的隙縫」期間發生了很多事，其中約古終於也得到解放，另外絲艾露就成為了統治約古的女王，這的確對於亞加魯提亞世界中的所有人是一件極大的喜訊。至於在迪必修博士方面，雖然其《謝＝奧圖》各狄利烏舒雖然在開啟和利亞之道時受損，但這只是微不足道的事，他們最重要就是得到「Core」就可以完成其計劃……

為了令亞加魯提阿世界和平，《里保菲》上下各人也籌備對付賀里末大統領，而他們發現大統領現身處其官邸內，並有「孤高之銀翼」在官邸外把守住，雖然是這樣，但這是與他進行交涉的最好時機。為此，禮斯度就與透夜他們一同出戰，禮斯度負責帶洛羅史打大將、霍麗絲中佐、莫利多中尉和洛迪斯國王到大統領官邸內，其他人則應付

OFFICIAL PRODUCT

「孤高之銀翼」成員。

初期戰鬥部隊：透夜(＋其中一位聖靈機女駕駛員)、6位聖靈機駕駛員、禮斯度
勝利條件：渣古剎斯(禮斯度)到達大統領官邸、敵方全滅
失敗條件：渣古剎斯(禮斯度)破壞／RayBlade(透夜)破壞
戰鬥完結：↑6位聖靈機駕駛員信賴度(被擊破者↓)、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度

禮斯度成功將洛羅史打等人送到大統領官邸內進行交涉，他們也叫賀里未大統領收手。大統領當然不會就此罷休，他利用其能力控制副官向各人作出攻擊，可是不消一會副官就能用其感情使自己清醒過來，這令大統領感到非常驚奇，在無可奈何之下他唯有就範。

終於也將大統領消滅，但卡爾王子卻籍着洛迪斯國王離開王宮而接近迪古斯王子，卡爾王子的目的當然又是為了要離間迪古斯王子與洛迪斯國王的關係，但自從經過上次的事後，迪古斯王子已完全信任其兄。卡爾王子沒辦法之下，就打算將迪古斯王子殺死藉以向洛迪斯國王報仇，幸好泰朗能及時趕到才制止悲劇發生。

在大統領一事完結後，洛羅史打大將就與副官等人為與亞加魯提阿準備和平條約而離開《里保菲》。在《里保菲》上，透夜發現了三架剛才協助他們的武裝兵器，其中一架的駕駛員更是在3年前發生大爆炸時失蹤了的卡爾王子之哥哥——雷爾科(レイフォン)，透夜見到他後大吃一驚，因為他發現這人原來就是在「時間的隙縫」中遇到的人！他在大爆炸中沒死掉的原因，是由於他得到一位發明了三架機體《神凱王》的宇宙人古拉剎(グラウザー)相救，他好像迪必修般與古拉剎溶合成一人！由於古拉剎的使命是聯同「華魯加」和「里修娜」，合力將天空中的那個收集「意識」的機器「和利亞」消滅，所以他就再次來到地球。現在雷爾科與透夜他們擁有同一個目標，因此就決定合作將敵人消滅。









Private

層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
3F	尤美露房間	尤美露、茜梨卡	選擇「ユミールのこと信じてるから何も訊かねえ」／選擇「無理はするなよ」	尤美露好感、信賴度↑／尤美露好感度↑
—	—	—	完成「Private」、於本集戰鬥選擇莉奧妮作RayBlade拍擋、選擇「そうだな。よし、行ってみるか」	莉奧妮好感、信賴度↑

Scenario 40 曙之終結（Route A）

其中一位《神凱王》駕駛員里修娜告訴透夜，之前雷爾科，亦即是古拉剎所說的合作將敵人消滅，原來只是指「和利亞」，並不包括《謝＝奧圖》，原因是他們不能負荷過大的能力去戰鬥，否則就會令其肉體脫離，甚至令機體破壞，因此不能協助透夜與《謝＝奧圖》作戰。雖然是這樣，但他們能給予有關「和利亞」的重要資料，已經能幫助很多了。

這次恐怖份子「時代之曙」作出了計策，決定再次襲擊《里保菲》，於是就待《里保菲》降落的時候開始進攻。

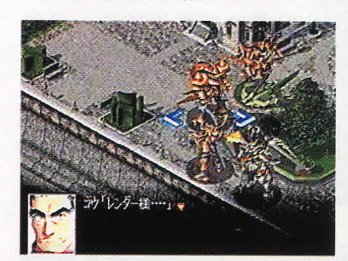
初期戰鬥部隊：透夜(＋其中一位聖靈機女駕駛員)、8位聖靈機駕駛員
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：利達機或哥奧機到達《利保菲》附近

Turn 3敵人數目增加
戰鬥完結：↑8位聖靈機駕駛員信賴度(被擊破者↓)、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度

很可惜《時代之曙》的首領在最後因被貝隆素殺掉事敗，令這組織在此時劃上一個句號。貝隆素再次踏上《里保菲》上，原來因為他只是打算研究「和利亞」，並根本沒想過要令它復活，但迪必修博士卻一直想它復活，為此他已改變其目標為破壞「和利亞」，並希望與透夜他們聯同對付迪必修博士。雖然他的說話十分動聽，但其實他卻是另有目的，現在只是暫時借助透夜的力量。透夜為此並沒有應承貝隆素，他知道後亦沒有強人所難，但在離開《里保菲》前他警告透夜小心在艾路泰利亞斯山谷的敵人。









Scenario 41 不能完成的約定（Route A）

卡爾王子突然於王宮前出現，為洛迪斯國王傷害其兄雷爾科一事報仇。剛好《里保菲》就在王宮附近，於是透夜便立刻出擊阻止卡爾王子的行動了。

初期戰鬥部隊：透夜(＋其中一位聖靈機女駕駛員)、8位聖靈機駕駛員
勝利條件：威魯．阿史汀(卡爾)擊破
失敗條件：RayBlade(透夜)破壞
戰鬥完結：↑8位聖靈機駕駛員信賴度(被擊破者↓)、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度





Private



層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
3F	莉奧妮房間	莉奧妮	談話	亞依好感、信賴度↓、發生特別事件

OFFICIAL PRODUCT

雖然將卡爾王子的機體擊破，但他仍不死心，並利用自己最後的力量走到王宮處打算殺死洛迪斯國王！可是在這時候，兩架《神凱王》及前趕到將他消滅。可是，卡爾王子好像沒有死去，還開始向剛在他附近的迪古斯王子下手……

洛迪斯國王總算平安無事，因此他們就決定離開王宮，到貝隆素所說的敵人所在位置。不過，那裏有一個防護網，令所有飛行的機體也不能進入那裏，茜梨卡公主就打算先返回聖地調整一下《里保菲》，使其能進入該處。





Scenario 42 父親和女兒……（Route A）

來到聖地後，亞依與透夜因小事而吵架，莉奧妮以為是自己的原因而令致吵架感到過意不去，心情十分低落；透夜看到這情況後就開解她，而她的心情亦好轉了。(選擇「そうだな。わかったよ。」↑莉奧妮好感度／選擇「悪かったな、アイ。少し言い過ぎたよ。」↑亞依好感、信賴度)説罷，拉魯駕駛着雷奧特出現，他是為了要向其利尼斯曾駕駛過的RayBlade戰鬥，而這即代表透夜又要準備出擊了。

初期戰鬥部隊：透夜(＋其中一位聖靈機女駕駛員)、9位聖靈機駕駛員
勝利條件：雷奧特(拉魯)擊破
失敗條件：RayBlade(透夜)破壞
Turn 3緩軍出現
戰鬥完結：↑9位聖靈機駕駛員信賴度(被擊破者↓)、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度

雖然透夜很想將尤美露就是拉魯的女兒的事實説出來，可是拉魯卻完全聽不進耳，最後就被透夜擊破。於是茜梨卡就打算將拉魯及其機體帶上《里保菲》上，沒想到拉魯突然從駕駛艙走出來，他捉住尤美









露當人質！拉魯嗅到尤美露身上的香水氣味，正與他曾送給威寧麥絲的花之香氣，於是伊維路就前來向他解釋這是威寧麥絲特地造出來的香水，而這亦表示威寧麥絲一直也深愛着他。拉魯知道後大受打擊，因為是他沒有信任過威寧麥絲，他這時才知道尤美露是自己的女兒！不過很可惜他知道真相實在太遲，莎露就在此時來到並打算要取雷奧特和RayBlade的「Core」，拉魯叫尤美露千萬不要傷害自己最重要的人後，就再次乘上雷奧圖，向莎露作出攻擊。可是由於雷奧圖之前曾受到嚴重的傷害，他根本敵不過莎露，他向尤美露説再見後就自爆，而莎露亦成功取得雷奧特「Core」。

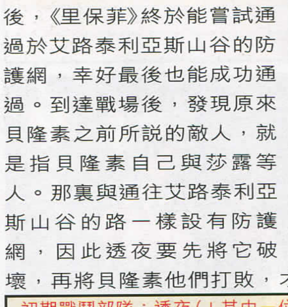
尤美露剛剛能見到自己的爸爸，就在不久之後親眼目睹他死去，心情非常的難過。她將自己困在房內不願見其他人，莓爾菲就非常擔心視為姐姐的尤美露，於是想懇求透夜前去開解尤美露。(選擇「よし、任せておけ」↑莓爾菲、尤美露好感度、↓亞依、佳澄美、茜梨卡好感度／選擇「ユミールは大丈夫だよ」不變)

Scenario 43 越過明示的地方（Route A）



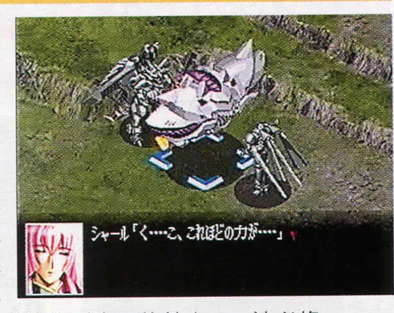
第二天，透夜突然從格邦處得到一個壞消息，就是莉奧妮突然因為細胞組織開始壞死而昏倒，但最震驚的還是格邦也沒辦法醫治這病！雖然這消息令人難以接受，但現在他們還是要為完成首要任務——阻止迪必修博士的計劃；因此透夜他們還是暫時忍着悲痛，努力迎戰。

剛剛伊維路亦收到另一個消息，就是積古里姆共和國已經與亞加魯提阿王國簽訂正式的和平條約，這的確令人民感到鼓舞。既然世界已經得到和平，透夜他們也要開始動手對付迪必修博士了。



就在透夜打算執拾行李期間，尤美露突然前來找他。原來尤美露經過深思熟慮後，她不想在每次戰鬥內也是留在《里保菲》內看着透夜戰鬥，所以很希望透夜能讓她一同乘上RayBlade作戰，透夜看見她充滿誠意的請求，在考慮過後亦認真的回答她。(選擇「…わかった」尤美露被列入與透夜駕駛RayBlade之名單內、↑尤美露好感、信賴度／選擇「‥‥ダメだ」)

經過茜梨卡公主一輪調整後，《里保菲》終於能嘗試通過於艾路泰利亞斯山谷的防護網，幸好最後也能成功通過。到達戰場後，發現原來貝隆素之前所説的敵人，就是指貝隆素自己與莎露等人。那裏與通往艾路泰利亞斯山谷的路一樣設有防護網，因此透夜要先將它破壞，再將貝隆素他們打敗，才能找到真正的敵人——迪必修。



初期戰鬥部隊：透夜(＋其中一位聖靈機女駕駛員)、7位聖靈機駕駛員
勝利條件：RayBlade(透夜)以外之聖靈機到達防護網附近
失敗條件：RayBlade(透夜)破壞／除RayBlade(透夜)外所有聖靈機被擊破
後期勝利條件：佳安臣(貝隆素)及柏魯提諾斯(莎露)破壞
後期失敗條件：RayBlade(透夜)破壞
Turn 4緩軍出現
戰鬥完結：↑7位聖靈機駕駛員信賴度(被擊破者↓)、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度



Scenario 30 Burst Planer（Route B）

回到富蘭姆亞祿古城後，瑪琪便將之前所收集回來的情報告知各位，她知道恐怖組織「時代之曙」正於王都準備進行一項計劃。透夜聽到後認為王都即將面對危機，所以打算前往王都，作為保護那裏的準備；至於嘉隆特就打算留在城內，以保護約古。

在他們準備出發之前，約古士兵發現城門外有《謝＝奧圖》出現，而根據顯示，它就是雷奧特，於是透夜他們便立刻出擊了。由於所有機體也未能安裝好「共鳴君1號」，另外又不夠人手來駕駛RayBlade，因此有駕駛經驗的透夜便決定要駕駛之，而茜梨卡亦打算與他一起乘坐作輔助。

初期戰鬥部隊：透夜（＋茜梨卡）、亞依、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮、佳澄美、嘉隆特
勝利條件：雷奧特（拉魯）之HP減至70%以下
失敗條件：RayBlade（透夜）破壞
Turn 4敵人貝奧加入
Turn 6我軍增緩
戰鬥勝利：↑茜梨卡好感度
戰鬥完結：↑亞依、佳澄美、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮信賴度、↑茜梨卡好感、信賴度（被擊破者↓）、美莉莎加入部隊

在戰鬥途中，多位一心想約古解放的軍人前來作出緩助。可是，沒想到他們還未向雷奧特作出任何攻擊，大部份軍隊就被它擊毀！透夜看到這情形感到非常氣憤，之後，他身上湧出一股氣力，並駕駛着RayBlade走向雷奧特作出攻擊。不過很可惜，由於《謝＝奧圖》實在太強勁，所以RayBlade的一擊也不能將之擊破，而雷奧特就因此離去。就在這時候，貝隆素終於向透夜表露其真正身份，原來他亦是《謝＝奧圖》的成員之一，當然告知他們剛才瑪琪所説的情報是真確後就離去了。

透夜因為用力過度，令他的身體感到不適，茜莉卡知道要是再繼續下去的話，透夜會有生命危險，而唯一可以幫助他解除痛苦的方法，就只有利用接吻！在這危急的關頭下，茜莉卡便只好與透夜接吻……

這一場激烈的後，美莉莎得到博士送她最後一程後，就與史奧謝重聚，並透夜他們一同返回城內。而在城內，被操控的泰朗就來到拿着劍向絲艾露攻擊，幸好得到利迪斯的幫助她才能避過一劫，同時泰朗亦回復其意識。當泰朗回復意識後，他就將其所搜集到有關積古里姆的情報報告，並吩咐各位小心賀里末大統領的恐怖能力。除此之外，嘉隆特在這時向各位宣佈了一個很消息，就是絲艾露的真正身份其實是一個已滅亡的王朝「法魯瑪爾」之後人，亦是雅露芳蓮娜女王的親戚，如今女王已死去，為了令約古復興，嘉隆特就希望絲艾露能成為女王統治約古。就是這樣，絲艾露就成為約古的新女王，並為了世界的和平而執政；而透夜他們便繼續其原本到王都的行動了。









Private

層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
3F	尤美露房間	尤美露	選擇「愛さえあれば…」	尤美露好感度↑
—	—	—	完成「Private」	柯莉蓮好感、信賴度↑

Scenario 31 下次的來者（Route B）

貝隆素與透夜分開後，就來到恐怖組織「時代之曙」的基地，目的是讓迪必修博士復活而作出支援。雖然他們發現對方的警備提高了不少，但暫時也未成問題，並預定現在就前往《里保菲》處作計劃的準備。

洛迪斯王子與《里保菲》進行通訊，他終於也查出「時代之曙」的幕後人物，這人就是尤美露的老師，亦是亞加魯提亞評議會委員長狄爾．勒克巴魯，不過同樣感到可惜的是，在發現其身份時他早已離開阿加魯提亞皇國了。其實洛迪斯王子還有更多情報，由於不太方便利用這樣的通訊方式交談，所以便約定在羅莎莉的咖啡店內詳談。

為了不想被敵人發現《里保菲》的蹤跡，所以着陸地點將會於森林內。在到達咖啡店途中，透夜見到一位十分可疑的少女，於是便追着她看過究竟，而其他人就繼續前往咖啡店。透夜與那位少女一同乘着小船談話，原來這少女叫莎露，她亦是《謝＝奧圖》的成員之一，她來的目的就是想透夜與她加入《謝＝奧圖》組織。當然透夜拒絕莎露的邀請，她知道透夜的意思後，就告訴他洛迪斯王子會有生命危險，説罷便離開了。其後，由於王都再次有敵軍出現，而攻擊的地方更是王宮附近，所以透夜他們便立刻返回《里保菲》；可是在與敵人決戰前，透夜要先決定好與誰一同乘坐RayBlade才可。

選擇同伴	效果	好感度
亞依	↑RayBlade之間接、命中	亞依↑、佳澄美↓
佳澄美	↑RayBlade之防御、回避	佳澄美↑、亞依↓
茜梨卡	↑RayBlade之近接、防御	亞依、佳澄美↓
柯莉蓮	↑RayBlade之近接、命中	柯莉蓮↑

初期戰鬥部隊：透夜（＋其中一位聖靈機女駕駛員）、茜梨卡、亞依、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮、佳澄美、美莉莎
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅
Turn 2敵人卡爾出現、敵人數目增加
Turn 4古露露加入部隊
戰鬥完結：↑亞依、佳澄美、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、茜梨卡、柯莉蓮信賴度（被擊破者↓）、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度









戰鬥終於獲得勝利，雖然洛迪斯王子和國王陛下平安無事，王都亦能成功保護，可是列必斯元帥卻不幸身亡，而迪克施王子又跟隨着卡爾王子離開，令透夜擔心卡爾王子的企圖。至於擅自駕駛機體出戰的古露露，原來她由於很想駕駛聖靈機，所以在其父母離開後一直待在《里保菲》內；透夜聽後感到很憤怒，並給了古露露一記耳光。她在此時才知道自己做錯了，而她同時也被透夜吸引着，在向他道歉後，就說她將來會成為其妻子！

由於「時代之曙」的計劃事敗，所以其中一名成員向事敗者埋怨，並開始對狄爾感到不滿，其後更開槍打算將之殺掉。可是，中了槍的狄爾突然沒事的變成另一人，並說他現在的樣子才是本來的容貌，至於其真正身份，就是這組織一直也期待的指導者「巴福利得．迪必修」！

Scenario 32 不被希望斷定者（Route B）

當迪必修復活後，就立刻取回屬於他的《謝＝奧圖》，並利用通訊器與《里保菲》上各人談話，他與之前的狄爾不同，並滿有把握似的好像要非對付RayBlade不可。艾薩看到這情況後，害怕這是迪必修的陰謀，便吩咐透夜千萬要小心，於是便立刻與他戰鬥。

初期戰鬥部隊：透夜（＋其中一位聖靈機女駕駛員）、7位聖靈機駕駛員
勝利條件：各狄利烏舒（迪必修）之HP減至50%以下
後期勝利條件：敵方全滅
失敗條件：RayBlade（透夜）破壞
Turn 2敵人數目增加
Turn RayBlade取得劍、迪必修撤退
戰鬥完結：↑7位聖靈機駕駛員信賴度（被擊破者↓）、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度

在戰鬥期間，RayBlade得到的真正武器「神劍載科遜」的幫助，透夜就利用它來使出必殺技「雷剛凱斬」，令迪必修的機體受損不少，不過很可惜他最後竟逃走了。

經過洛迪斯王子在休養時所作的推測，聖地將會是積古里姆的下一個攻擊目標，因此尤美露便決定前往聖地進行保護，而尤美露亦在此時決定為各人而戰，從此《里保菲》就加入了多一位新成員。









Private

層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
—	—	—	開始「Private」選擇「諭してみる」／選擇「気楽に考えるように言う」	佳澄美好感、信賴度↑／佳澄美好感度↑
4F	古露露房間	古露露	選擇「全部一人でやったのか？」／選擇「結構、可愛いんじゃねえか？」	古露露好感、信賴度↑／古露露好感度↑
3F	美也素歌房間	美也素歌	談話	取得話題「ミヤスコの首のアザ」（使用對象：美也素歌）
	尤美露房間	尤美露、茜梨卡	選擇「ユミールのこと信じてるから何も訊かねぇ」／選擇「無理はするなよ」	尤美露好感、信賴度↑／尤美露好感度↑
	菲爾房間	菲爾	談話	取得話題「トレーニング」（使用對象：菲爾）

Scenario 48 那奇跡的去向（Route B）

迪必修博士的復活令《謝＝奧圖》基地的成員非常高興，原來基地內所有人也是在109年前所發生的「《謝＝奧圖》的恐怖」事件中進行時空轉移。現在他們雖然還未能集合到所有進行時空轉移的成員，可是他們仍繼續努力地調整神祕武器以便隨時發動。

在宇宙的某一處，有一位叫華魯加的老人剛睡醒，當他知道他認識的人早已睡醒並離開他，便趕快返回地球處。

《里保菲》與王子分別後於聖地着陸，在科路臣的迎接和帶領下，她們便來到伊維路房間向她報告絲艾露成為約古新女王，與及商討積古里姆軍打算入侵一事；可是話還未說完，《謝＝奧圖》又再次來到聖地行襲擊了。

初期戰鬥部隊：透夜（＋其中一位聖靈機女駕駛員）、8位聖靈機駕駛員
勝利條件：佳安臣（貝隆素）之HP減至50%以下
失敗條件：RayBlade（透夜）破壞
Turn 2敵人數目增加
戰鬥完結：↑8位聖靈機駕駛員信賴度（被擊破者↓）、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度

《謝＝奧圖》這次的作戰目的原來只是帶走尤美露，可惜透夜他們發現得太遲，尤美露已被敵人擄走了。幸好，茜梨卡公主早已在尤美露身上放有發訊機，所以要知道她的所在位置也不是太困難，但為了她的性命危險着想，他們還是要盡快把她找回。

貝隆素把尤美露帶到《謝＝奧圖》基地內，當她知道眼前的迪必修博士就是狄爾老師感到非常驚訝，原來當時狄爾就是得到尤美露的協助，才能令他的研究成功，而這研究也就是令迪必修博士復活的方法。









Scenario 49 不幸的幸福（Route B）

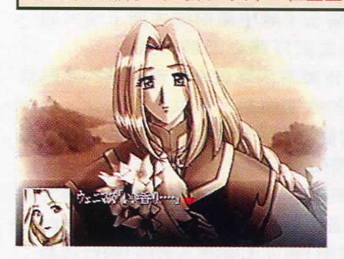
尤美露被囚禁在《謝＝奧圖》的一所房間內，而拉魯就被吩咐送食物給她，由於拉魯還是首次與她見面，所以當他一見到尤美露時，就把她當作為他們的一位失散成員威寧麥絲。經過貝隆素向他們解釋下，才知道尤美露是拉魯與威寧麥絲的女兒，由於這消息來得太突然，使尤美露非常困擾。

而在積古里姆大統領執務室內，賀里末大統領與卡爾王子正商量其打算實行的陰謀，賀里末就打算利用洛羅史打大將進行實戰作試驗，但是卡爾王子卻令有主意……

OFFICIAL PRODUCT

絲舒等人不斷作出偵察，發現尤美露有可能於《謝＝奧圖》的研究所遺跡內，因此《里保菲》便以全速前進，盡快將尤美露救出來。絲舒在找到確定位置的同時，發現亦有敵軍出現，於是透夜亦唯有出擊。

初期戰鬥部隊：透夜（＋其中一位聖靈機女駕駛員）、8位聖靈機駕駛員




勝利條件：敵方全滅
失敗條件：RayBlade（透夜）破壞
Turn 7敵人數目增加
戰鬥完結：↑8位聖靈機駕駛員信賴度（被擊破者↓）、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度




Scenario 50 為誰的思念（Route B）

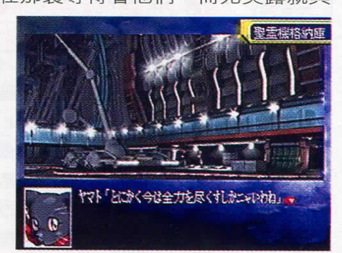
偵察確認完畢後，才查出尤美露並不在遺跡內，可是卻發現位於遺跡附近的湖有其他奇怪現象，就是湖面竟然變成一個防護網！他們估計尤美露會在湖內，於是便決定整理好一切後進入湖內。透夜對於變成防護網的湖水見怪不怪，因為在這充滿高度技術的世界裏，出現這種現象也不足為奇。而在此時，佳澄美就為即將會有多場戰鬥感到擔心而前來找透夜，並問他對戰鬥的看法；透夜知道佳澄美開始對自己失去信心，就叫她不需要太擔心，因為他會與佳澄美一起戰鬥。（選擇「そんなことはないよ。カスミはよく頑張ってるよ」↑信賴度／選擇「無理をする必要はない。そのために俺がいるんだ」↑信賴度）佳澄美聽後感動得流淚，之後就藉着這個機會向透夜告白，不過就在此時古羅比斯前來找透夜，令佳澄美害羞得立刻離開。

經過一輪整理後，透夜他們與《里保菲》分別，並進入了湖水內。在湖水內原來是隱藏着一個好像神殿的地方，他們發現威力明顯比之前所遇到較高的五架《謝＝奧圖》正在那裏等待着他們，而尤美露就與拉魯一同於雷奧圖內。在談話間，貝隆素説《謝＝奧圖》總共有六架，第六架更是RayBlade，令透夜非常震驚。而他亦記得當六架機體集合在一起時，就是「《謝＝奧圖》的恐怖」發生的時候，想必定是迪必修博士的陰謀；他憤怒得想將迪必修打敗，而戰鬥亦由此開始。

初期戰鬥部隊：透夜（＋其中一位聖靈機女駕駛員）、8位聖靈機駕駛員
勝利條件：佳多蘭（西魯）全滅
失敗條件：RayBlade（透夜）破壞
Turn 3敵人數目增加
敵機剩下一架時，敵人數目增加
戰鬥完結：↑8位聖靈機駕駛員信賴度（被擊破者↓）、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度

由於敵人數目眾多，透夜他們幾經辛苦才能將之全部消滅。迪必修博士從戰鬥開始至完結，也一直從旁看着透夜他們苦戰，就不禁向透夜説風涼説話，同時亦將其偉大的計劃告知他。説罷天空中就浮現出一個巨大的物體，並有兩架機體以高速向那裏飛去……








Scenario 51 斬不斷的羈絆（Route B）

透夜被剛才強烈的光芒進入了「時間的隙縫」內，他見到曾化身為透夜老師的人，亦即是阻止迪必修行動的威寧麥絲。原來她就是尤美露的母親，她是在誕下尤美露後，因為肉體的消失而令她要借助於透夜世界中的人之肉體，找尋能勝任對付迪必修的戰士；這亦代表透夜來到亞加魯提阿並非與「因果定律」有關，其實這一切也是威寧麥絲安排的，因此她非常希望透夜能為這世界的人而戰。

當透夜與威寧麥絲談話完畢後，透夜又跳到另一個時間空間內，這次他見到一位擁有紅色頭髮的少年，他得到透夜前來所帶來的力量，令他可以離開這個被困住3年的空間。在這人離開之前，他叫透夜想清楚自己認為最重要的人，之後透夜就返回自己的肉體上了。（選擇「違う人を思い浮かべる」想念其他的女孩／選擇「アイを思い浮かべる」想念亞依、「カスミを思い浮かべる」想念佳澄美、「セリカを思い浮かべる」想念茜梨卡、「オーレリィを思い浮かべる」想念柯莉蓮、「ユミールを思い浮かべる」想念尤美露↑所選擇之女孩好感度↓與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度）

在透夜醒來後，發覺原來他進入了「時間的隙縫」已有兩天，而他就一直留在RayBlade內，與其他聖靈機成員再次失散，並身處一個奇怪的地方上。就在此時，有身份不明的人突然於透夜面前出現，但看來不是敵人，所以透夜就打開駕駛艙看看是誰。原來那裏有一位老伯「華魯加（ヴァルガ）」和一位少女「里修娜」，他們就是之前在巨大物體降臨時，以高速飛行的那兩架機體《神凱王》之駕駛者，而他們來到這裏的目的就是要追蹤《謝＝奧圖》。他們與透夜談了一會，但由於他們另外還有一位同伴，所以在告訴透夜卡爾於王都西方搗亂後就告辭，而透夜就決定到華魯加所説的地方看看。

在《謝＝奧圖》基地內，迪必修博士正為「和利亞」的復活計劃而籌備，為了令其復活，他們將需要得到「Core」……

初期戰鬥部隊：透夜（＋其中一位聖靈機女駕駛員）、亞依、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮、佳澄美、茜梨卡、美莉莎、古露露、禮斯度
勝利條件：威魯．阿史汀（卡爾）之HP減至30%以下
失敗條件：RayBlade（透夜）破壞






OFFICIAL PRODUCT

Turn 3敵人數目增加
敵機數目剩餘一架時，敵人數目增加
戰鬥完結：↑亞依、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮、佳澄美、茜梨卡、美莉莎、古露露信賴度(被擊破者↓)、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度

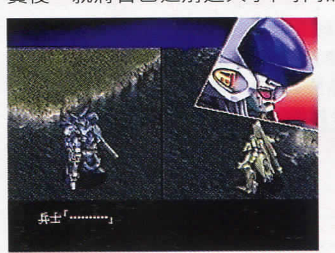


在戰鬥途中，羅洛史打前來阻止「Cord 3」的計劃進行，他們這次並不是要與亞加魯提阿軍開戰的。禮斯度看到這個情況，便叫各人不要向積古里姆軍攻擊，並與他們同一陣線，合力打敗卡爾王子。

由於人多勢眾的關係，卡爾王子敵不過禮斯度他們，所以最後還是徹退，而透夜也能與其他成員會合，並和羅洛史打等人一同返回《里保菲》。透夜見回《里保菲》上各成員後，就將自己之前進入了「時間的隙縫」的經歷，及在其中遇見尤美露母親的事說出來，而他們就估計尤美露現在正與其父親一起。

其後，茜梨卡公主邀請積古里姆大將洛羅史打到作戰室內開會議，他先向各人聲明自己並無意與亞加魯提亞戰鬥，而前來的目的就是想與亞加魯提阿王國合作阻止「Cord 3」計劃進行。可是現在亞加魯提阿王國內部正發生政變，就是卡爾王子暗中控制迪古斯王子另起一個新政府統治王國，所以茜梨卡公主就打算到王都調查。

其後，洛迪斯國王與洛羅史打在作戰室內開會議，而談論的話題就是大統領仍然利用這個早被上一代的統領棄用、並以藥物控制士兵的「Cord 3」計劃。為了阻止這恐怖的行動進行，他們亦打算前往大統領官邸，因此最後就決定將所有成員分開兩隊行動。(選擇「･ミ･ミ･ミ･ミ･ミ･ミ･ミ･ミ･ミ･ミ･ミ･ミ･ミ･ミ」參加大統領官邸制壓部隊(同行成員：古羅比斯、史奧謝、亞依、柯莉蓮、古露露、羅洛史打)(進入Scenario 53[Route B (2)])／選擇「･ミ･ミ･ミ･ミ･ミ･ミ･ミ･ミ･ミ･ミ田」參加王都潛入部隊(同行成員：艾薩、菲爾、佳澄美、美莉莎、茜梨卡、禮斯度)(進入Scenario 52 [Route B (1)])／選擇「･ミ･ミ･ミ･ミ･ミ･ミ･ミ･ミ田」再確認各行動之同行成員)









Scenario 52 黑太子（Route B（1））



《里保菲》在前往王都途中，發現有武裝兵器前來阻攔，於是透夜他們亦準備迎戰。原來卡爾王子捉到瑪琪，並因此得知《里保菲》的行蹤，另外他亦將洛迪斯王子囚禁在監牢中，並控制着迪古斯王子繼承王位。不過看卡爾王子的身體好像不太好，因此要對付他相信不太難。

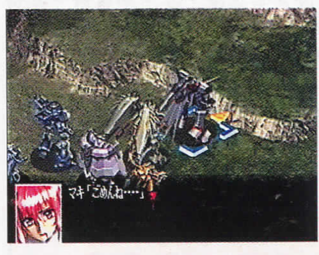
初期戰鬥部隊：透夜(＋其中一位聖靈機女駕駛員)、菲爾、艾薩、柯莉蓮、佳澄美、茜梨卡、美莉莎、禮斯度
勝利條件：敵方全滅
失敗條件：RayBlade(透夜)破壞
戰鬥完結：↑菲爾、艾薩、柯莉蓮、佳澄美、茜梨卡、美莉莎信賴度(被擊破者↓)、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度

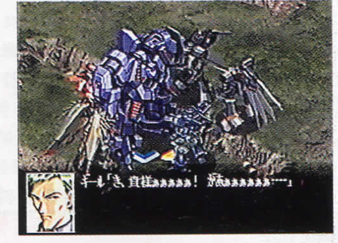
將卡爾王子的手下擊敗後，他見勢色不對就逃走到王宮附近的地方，於是透夜亦跟隨着他。原來，他是想為其兄雷爾科報仇，並打算將洛迪斯王子和迪古斯王子消滅，由於Yamato發現在王宮附近有爆炸品，所以透夜一定要活捉他。

初斯戰鬥部隊：透夜(＋其中一位聖靈機女駕駛員)
勝利條件：以不是飛行形態來接近威魯．阿史汀(卡爾)
失敗條件：威魯．阿史汀(卡爾)受攻擊／RayBlade(透夜)破壞
戰鬥完結：↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感、信賴度

雖然將卡爾王子的機體擊破，但他仍不死心，並利用自己最後的力量走到王宮處打算殺死洛迪斯國王！可是在這時候，兩架《神凱王》及前趕到將他消滅。在《里保菲》上，透夜發現了三架剛才協助他們的武裝兵器，其中一架的駕駛員更是在3年前發生大爆炸時失蹤了的卡爾王子之哥哥——雷爾科，透夜見到他後大吃一驚，因為他發現這人原來就是在「時間的隙縫」中遇到的人！他在大爆炸中沒死掉的原因，是由於他得到一位發明了三架機體《神凱王》的宇宙人古拉刹相救，他好像迪必修般與古拉刹溶合成一人！由於古拉刹的使命是聯同「華魯加」和「里修娜」，合力將天空中的那個收集「意識」的機器「和利亞」消滅，所以他就再次來到地球。現在雷爾科與透夜他們擁有同一個目標，因此就決定合作將敵人消滅。

茜梨卡公主等人在將卡爾王子消滅後，就立刻趕回王宮探望迪古斯王子的安危，幸好他沒有大礙，而國家亦回復和平。









Scenario 53 何謂人（Route B（2））

透夜決定參加大統領官邸制壓部隊後，就與洛羅史打大將一同前往官邸阻止大統領進行「Cord 3」計劃。在官邸內，並有「孤高之銀翼」在官邸外把守住，雖然是這樣，但這是與他進行交涉的最好時機。為此，透夜主要負責帶洛羅史打大將、霍麗絲中佐、莫利多中尉到大統領官邸內，其他人則應付「孤高之銀翼」成員。

初期戰鬥部隊：透夜(＋其中一位聖靈機女駕駛員)、古羅比斯、史奧謝、亞依、柯莉蓮、古露露
勝利條件：RayBlade到達大統領官邸、敵方全滅





OFFICIAL PRODUCT

失敗條件：RayBlade（透夜）破壞
敵機伯滋安（修提爾尼斯）HP低於50%時啟動引爆裝置
啟動引爆裝置3個回合後，緩軍來到
戰鬥完結：↑古羅比斯、史奧謝、亞依、柯莉蓮、古露露信賴度（被擊破者↓）、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度

透夜成功將洛羅史打等人送到大統領官邸內進行交涉，他們也叫賀里末大統領收手。大統領當然不會就此罷休，他利用其能力控制副官向各人作出攻擊，可是不消一會副官就能用其感情使自己清醒過來，這令大統領感到非常驚奇，在無可奈何之下他唯有就範。

在大統領一事完結後，洛羅史打大將就打算與副官等人準備與亞加魯提阿和平條約而與《里保菲》成員告別。在《里保菲》上，透夜發現了三架剛才協助他們的武裝兵器，其中一架的駕駛員更是在3年前發生大爆炸時失蹤了的卡爾王子之哥哥——雷爾科，透夜見到他後大吃一驚，因為他發現這人原來就是在「時間的隙縫」中遇到的人！他在大爆炸中沒死掉的原因，是由於他得到一位發明了三架機體《神凱王》的宇宙人古拉剎相救，他好像迪必修般與古拉剎溶合成一人！由於古拉剎的使命是聯同「華魯加」和「里修娜」，合力將天空中的那個收集「意識」的機器「和利亞」消滅，所以他就再次來到地球。現在雷爾科與透夜他們擁有同一個目標，因此就決定合作將敵人消滅。











Scenario 54 父親和女兒……（Route B）



其中一位《神凱王》駕駛員里修娜告訴透夜，之前雷爾科，亦即是古拉剎所說的合作將敵人消滅，原來只是指「和利亞」，並不包括《謝＝奧圖》，原因是他們不能負荷過大的能力去戰鬥，否則就會令其肉體脱離，甚至令機體破壞，因此不能協助透夜與《謝＝奧圖》作戰。雖然是這樣，但他們能給予有關「和利亞」的重要資料，已經能幫助很多了。

拉魯帶着尤美露來到穆魯樹林，尤美露並沒有為自己是人質而作出任何掙扎，亦沒有想過要逃走，並為受了傷的拉魯療傷；而拉魯面對着眼前的尤美露就是自己的女兒，令他心情放鬆了很多。另外，由於放在尤美露身上的發訊器還未被人發現，茜梨卡公主終於也找到她的所在地。

初期戰鬥部隊：透夜（＋其中一位聖靈機女駕駛員）、亞依、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮、佳澄美、茜梨卡、美莉莎、古露露
勝利條件：？？？





失敗條件：RayBlade（透夜）破壞／雷奧特（拉魯）破壞
後期失敗條件：RayBlade（透夜）破壞
Turn 2敵人莎露出現
Turn 3拉魯放下尤美露
戰鬥勝利：↑尤美露好感、信賴度
戰鬥完結：↑亞依、史奧謝、菲爾、艾薩、古羅比斯、柯莉蓮、佳澄美、茜梨卡、美莉莎、古露露信賴度（被擊破者↓）、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度

原來莎露在戰鬥時前來協助拉魯對付透夜是另有陰謀的，就是來取雷奧特和RayBlade的「Core」。由於拉魯受了傷，所以她先前去取雷奧特的「Core」，他向莎露作出攻擊，可是以他現在的情況是根本敵不過莎露，就在他向尤美露説再見後就自爆，而莎露亦成功取得雷奧特「Core」。

尤美露親眼目睹父親拉魯死去，心情非常的難過，現在唯有希望時間能沖淡一切。（取得話題「ライルのこと」（使用對象：尤美露））

在貝露柯瑙研究所的私人實驗室內，穆盧克博士與貝隆素合作的另一項新研究之實驗品發生暴走，原本貝隆素打算將之棄掉的，可是當他發現實驗品並未如想像中差時，就打算利用此來……





Private

層數	位置	出現人物	行動	信賴度／好感度／效果
3F	尤美露房間	尤美露	使用話題「ライルのこと」	↑尤美露好感度、↓亞依、佳澄美、茜梨卡好感度

Scenario 55 只是，為了那思念（Route B）

經過一晚的冷靜後，尤美露終於能將心情平復，她將悲痛忘記，繼續執行其指揮《里保菲》的職務。現在，《里保菲》正向聖地前進。

在之前的戰事中，茜梨卡公主曾聽過RayBlade是第六架《謝＝奧圖》機體，所以在返回聖地後，伊維路便向各人解釋RayBlade的確是與《謝＝奧圖》出自同一系譜。可是它卻是由人類的意志來操控，所以若此機落在壞人手上同樣是一架可怕的機體。她知道此事的原因，是由於她在29年前從一位叫「威寧麥絲．菈提艾（ウェニマス·ラティーア）」的人得知；至於那位威寧麥絲就是在109年前所發生的「《謝＝奧圖》的恐怖」事件中進行時空轉移的人，她是反對迪必修博士計劃的，所以她就在那時將RayBlade交給伊維路看管。

另外，伊維路收到一個消息，就是積古里姆共和國已經與亞加魯提阿王國簽訂正式的和平條約，這的確令人民感到鼓舞。既然世界已經得到和平，透夜他們也要開始動手對付迪必修博士，各人的心情也輕鬆了許多。

突然，在聖地內再次出現《謝＝奧圖》的反應，而這次的來者就是貝隆素，他來此處的目的，就是要試試其實驗品，她駕駛着機體來到，好像受到催眠般打算向透夜他們作出攻擊！

初期戰鬥部隊：透夜（＋其中一位聖靈機女駕駛員）、7位聖靈機駕駛員
勝利條件：艾莉安娜（莉奧妮）破壞
失敗條件：RayBlade（透夜）破壞
後期勝利條件：達加（連達）破壞
後期失敗條件：RayBlade（透夜）破壞／達加（連達）接近《里保菲》
戰鬥完結：↑7位聖靈機駕駛員信賴度（被擊破者↓）、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度

就在透夜他們將莉奧妮的艾莉安娜擊破，並準備將貝隆素消滅之時，《時代之曙》的餘黨突然前來打算入侵《里保菲》，令貝隆素乘機逃脫。為了阻止餘黨接近《里保菲》，透夜等人最終得到《神凱王》的協助而將之消滅。其後，貝隆素再次出現，這次他卻不是想與透夜戰鬥，而是另有要事與他研究，因此透夜就準許他進入《里保菲》內。

貝隆素要與《里保菲》各人研究的事情，就是聯同他們破壞「和利亞」，因為他並根本沒想過要令它復活，但迪必修博士卻一直想它復活，為此他已改變目標，希望透夜他們能與他對付迪必修博士。雖然



他的說話十分動聽，但其實他卻是另有目的，現在只是暫時借助透夜的力量。透夜為此並沒有應承貝隆素，他知道後亦沒有強人所難，並在離開之前留下莉奧妮與其機體艾莉安娜，並告訴《里保菲》各人他將會受迪必修博士的命令於艾路泰利亞斯山谷開戰。

就是這樣，透夜他們便打算到貝隆素所說的敵人所在位置，不過，經過調查後，發現那裏有一個防護網，令所有飛行的機體也不能進入那裏，茜梨卡公主就打算調整一下《里保菲》後才繼續行動，因此，透夜就與尤美露和莉奧妮一同返回柏瑙狄亞家休息一晚了。











Scenario 56 越過明示的地方（Route B）

經過茜梨卡公主一輪調整後，《里保菲》終於也能起程前往艾路泰利亞斯山谷，他們放下莉奧妮給伊維路照顧後，就離開了聖地踏上最終之戰了。

就在透夜打算執拾行李期間，尤美露突然前來找他。原來尤美露經過深思熟慮後，她不想在每次戰鬥內也是留在《里保菲》內看着透夜戰鬥，所以很希望透夜能讓她一同乘上RayBlade作戰，透夜看見她充滿誠意的請求，在考慮過後亦認真的回答她。（選擇「…わかった」尤美露被列入與透夜駕駛RayBlade之名單內、↑尤美露好感、信賴度／選擇「…・ダメだ」）

《里保菲》終於能嘗試通過於艾路泰利亞斯山谷的防護網，幸好最後也能成功通過。來到戰場後，貝隆素就與與莎露等人等待着他們，貝隆素為了防止莎露懷疑他要背叛迪必修博士，所以就帶了穆盧克博士所製造的假莉奧妮出來。這戰場與通往艾路泰利亞斯山谷的路一樣設有防護網，因此透夜要先將它破壞，再將貝隆素他們打敗，才能找到真正的敵人——迪必修。

初期戰鬥部隊：透夜（＋其中一位聖靈機女駕駛員）、7位聖靈機駕駛員
勝利條件：RayBlade（透夜）以外之聖靈機到達防護網附近
失敗條件：RayBlade（透夜）破壞／除RayBlade（透夜）外其他聖靈機被擊破
後期勝利條件：佳安臣（貝隆素）破壞及柏魯提諾斯（莎露）破壞
後期失敗條件：RayBlade（透夜）破壞
Turn 4緩軍出現
戰鬥完結：↑7位聖靈機駕駛員信賴度（被擊破者↓）、↑與透夜駕駛RayBlade之女駕駛員好感度









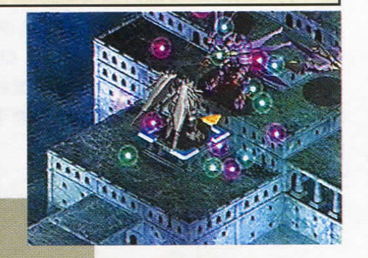
Scenario 44／Scenario 57 心在遠方

衝過防護網，及將貝隆素和莎露的《謝＝奧圖》擊破後，透夜他們就來到迪必修博士的所在地。迪必修博士好像為了人類幸福着想般，打算利用自己的計劃令世界更美好，可是命運應該是由自己決定的，為了阻止他這錯誤的想法，透夜便與他展開一場激戰。

初期戰鬥部隊：透夜（＋上集與透夜一同駕駛RayBlade的聖靈機女駕駛員）、還未於上次參加戰鬥或戰敗之8位聖靈機駕駛員
勝利條件：各狄利烏舒（迪必修）擊破
失敗條件：RayBlade（透夜）破壞
戰鬥完結：↑8位聖靈機駕駛員信賴度（被擊破者↓）

終於也將各狄利烏舒擊倒，可是機體竟然還未完全破壞，還繼續向透夜襲擊！就在這時候，與透夜一起的拍擋給予他無窮的力量，使迪必修的攻擊減至最低。此時，透夜亦想起之前遇見威寧麥絲曾說過「與自己最重要的人一同駕駛RayBlade，就是RayBlade要兩人一同駕駛的原因。」，而相信就是這原因令RayBlade能發展至最高極限。不過迪必修並不相信有「愛」的存在，並一直堅持這信念來攻擊透夜，只管讓利用「和利亞」才能使世界更好。

由於只有RayBlade的攻擊才能將各狄利烏舒受損，所以透夜幾經辛苦才能將之真正擊破。當各狄利烏舒擊破後，亦是各位所期待的和平降臨……







Scenario 45 ╱ Scenario 58 往明日的約定

成功將迪必修消滅後，聖地就立刻舉行了一個慶祝宴會，每人也脫掉戰鬥軍服，並穿著華麗的衣服參加這宴會。在宴會中，各人都談論着世界已經得到和平的話題，而亦由於透夜的任務已大功告成，因此洛迪斯國王准許他改天返回其原本世界。

透夜在這個宴會中遇到不少人，他們全都帶着歡樂的過着新生活。可是，原來令人憂慮的生活還未完結，由迪必修博士的女兒莎露仍然生存着，她還帶着5個《謝＝奧圖》的「Core」，打算用其召喚出「和利亞」！







「和利亞」成功被召喚出來，可是沒有人能控制它，使它可以任意莽為，若不再前去阻止它，後果將會一發不可收拾！所以透夜又要再次乘上RayBlade，與最終敵人展開戰鬥了。

由於「和利亞」擁有一個強勁的防護網，因此單用砲擊是不能令其有所損傷，經過一輪商討後，得出來的對策是利用《里保菲》衝過去。可是途中會有很多敵人出現，為了安全將所有機體帶進其中，透夜他們便到《里保菲》上與敵人作戰以防其受損。

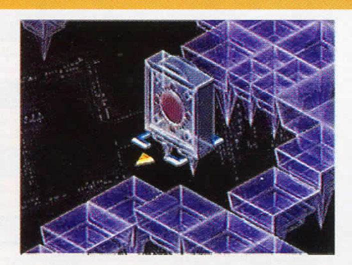
初期戰鬥部隊：透夜（＋上集與透夜一同駕駛RayBlade的聖靈機女駕駛員）、6位聖靈機駕駛員
勝利條件：直至第4回合RayBlade（透夜）不被敵方破壞
失敗條件：RayBlade（透夜）破壞
戰鬥完結：↑6位聖靈機駕駛員信賴度（被擊破者↓）





Scenario 46 ╱ Scenario 59 彷徨的結局





終於也能衝入「和利亞」內部了，可是由於雷爾科他們的能力不能將其消滅，所以他只能負責帶領透夜等人到「Core」的所在地。在進入「Core」所在地前的地方，透夜他們發現四周的地形和擺設也非常奇怪，好像危機四伏般；另外又有多架同類型《謝＝奧圖》的出現令他們更感怪異，但他們還是要對付「Core」，所以不管眼前有多危險，也要衝過這地方將「Core」消滅！

初期戰鬥部隊：透夜（＋上集與透夜一同駕駛RayBlade的聖靈機女駕駛員）、8位聖靈機駕駛員
勝利條件：突破範圍
失敗條件：RayBlade（透夜）破壞
選擇「試してみる」完結戰鬥／選擇「やめておく」繼續戰鬥
戰鬥完結：↑6位聖靈機駕駛員信賴度（被擊破者↓）

Scenario 47 ╱ Scenario 60 邁向各自的未來

進入「Core」的所在地後，透夜發現與其他成員失散，只剩下他、RayBlade的拍擋和Yamato三人。面對着比RayBlade還要大幾倍的「Core」，令他們感到驚奇。突然，有一把聲音向透夜說歡迎他們來到，相信這聲音就是「Core」的原體，它是由於看到這世界的人類所做出來的行為感到很有趣，所以就來到這裏與人類「遊玩」一下，於是就「Core」就將自己化為與RayBlade外型一樣的黑色RayBlade，與透夜展開一場賭注是拯救世界抑或是毀滅世界的賭博了。

初期戰鬥部隊：透夜（＋上集與透夜一同駕駛RayBlade的聖靈機女駕駛員）
勝利條件：Black RayBlade（聲）破壞
失敗條件：RayBlade（透夜）破壞

將黑色RayBlade擊破後，其他成員也來到了。當大家也以為所有戰爭也完結時，黑色RayBlade就告訴透夜「和利亞」還未毀滅的，至於要怎樣才能完全將之消滅，他就說這要靠RayBlade本身最關鍵的東西了。透夜聽後感到大惑不解，但既然已說只能靠RayBlade的能力才可，於是透夜就叫其他成員先離開。雖然其他成員很想幫他一把，可是沒辦法之下唯有尊重透夜的決定。其實透夜由始至終也想不出解決方法，但面對這燃眉之急，他決定利用RayBlade撞破「和利亞」！

各人在《里保菲》上等待着透夜他們回來，可是一直也沒有消息，為了眾人的安全着想，艦長唯有批準《里保菲》離開……

在課室內，透夜在上課時睡着了，晃一郎和老師也呼喚透夜醒來。當他醒來後，看到眼前的老師竟是威寧麥絲！她為透夜能成功將「和利亞」擊破致謝，另外她告訴透夜各人也安全無事，之後就安心地往拉魯所在的地方去，而透夜亦返回原來世界的4月8日，繼續過回身份是學生的生活。









~The End~

OFFICIAL PRODUCT





TEXT BY：赤目黑龍
鳴謝：瑞華行

© 葦プロ
© AIC
© スタジオぴえろ
© 創通エージェンシー・サンライズ
© ダイナミック企劃
© 東映
© 東北新社
© BANPRESTO 2000

第1部：地上激動篇 攻略第4回

第21話 在風暴之中的發出光芒[宇宙科學研究所]

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：在艾露莎號升空前基地被侵入．自軍全滅

在這一話之中，洛美娜公主的宇宙船「艾露莎號」要回到宇宙，所以在首5個回合，自軍的任務便要保護「艾露莎號」，因如果這「艾露莎號」被擊毀的話，任務便算失敗，而唯一的保護方法便是將所有的兵力左移，全部集中在宇宙科學研究所之上。

其實，一開始向左移是有另一個目的，便是回避敵人的攻擊，因為在第2回合，在「F」、「G」、「H」、「I」地點均會有敵人的增援出現，尤其是「G」地點的增援，因為這正是自軍出現的地點，所以真是早走早著！

在第5回合之後，因為洛美娜公主已經上了宇宙，所以自軍便可以「自由行動」了！不過，大家不要以這會是好現像，因為這時候因為自軍「自閉」了一段時間，所以在這時候敵軍已經差差多全部來到「宇宙科學研究所」，因此，這會變成一場「困獸鬥」。

最後，不能不提在這話之中可以説得的「愛娜」了，不過，要成功的將她説得是要有一個特定的程序，首先，玩者一定要先向他攻擊，令她的HP受到一定的耗損，之後才讓「斯羅」上前説得，只有這樣才能説得「愛娜」和獲得由她駕駛的「阿布煞拉斯」。

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンドール)	葉月博士
Ez-8	斯羅(シロー)
自選11機	

自軍[NPC]初期機體(2)

機體	駕駛者
艾露莎號(エルシャンク)	洛美娜(ロミナ)[NPC]

自軍增援機體(3)[達到指定條件]

機體	駕駛者
飛影	飛影

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
老虎改(グフカスタム)	羅列斯(ノリス)	26	5600	1400	1
多歷臣(ドライセン)	自護兵(ジオン兵)	18	6200	2200	2
多歷臣(ドライセン)	自護兵(ジオン兵)	17	6200	2200	2

敵方初期機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
京寶梵(ケンプファー)	自護兵(ジオン兵)	18	4800	2000	2
多歷臣(ドライセン)	自護兵(ジオン兵)	17	6200	2200	1

敵方初期機體(C)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
多歷臣(ドライセン)	自護兵(ジオン兵)	18	6200	2200	1
京寶梵(ケンプファー)	自護兵(ジオン兵)	17	4800	2000	2

敵方初期機體(D)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
多歷臣(ドライセン)	自護兵(ジオン兵)	18	6200	2200	1
京寶梵(ケンプファー)	自護兵(ジオン兵)	18	4800	2000	1
京寶梵(ケンプファー)	自護兵(ジオン兵)	17	4800	2000	1

敵方初期機體(E)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
戰蟹(ハイ・ゴック)	自護兵(ジオン兵)	18	4800	900	3
戰蟹(ハイ・ゴック)	自護兵(ジオン兵)	17	4800	900	3

敵方增援機體(F)[第2回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
沙文(シャーマン)	人工知能	18	5300	2000	2
沙文(シャーマン)	人工知能	17	5300	2000	1

敵方增援機體(G)[第2回合敵軍PHASE]

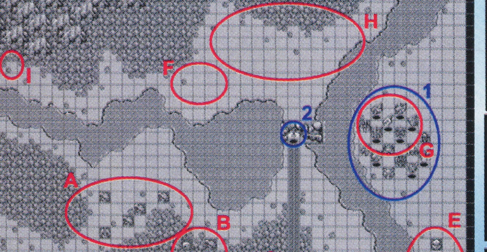
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
沙文(シャーマン)	人工知能	18	5300	2000	2
沙文(シャーマン)	人工知能	17	5300	2000	1

敵方增援機體(H)[第2回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
班古斯(バンクス)	人工知能	18	6800	2100	3
班古斯(バンクス)	人工知能	17	6800	2100	3

敵方增援機體(I)[第8回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
阿布煞拉斯(アプサラス)	愛娜(アイナ)	25	82000	2000	1





第22話 現在合體吧！三一萬能俠[早乙女研究所]

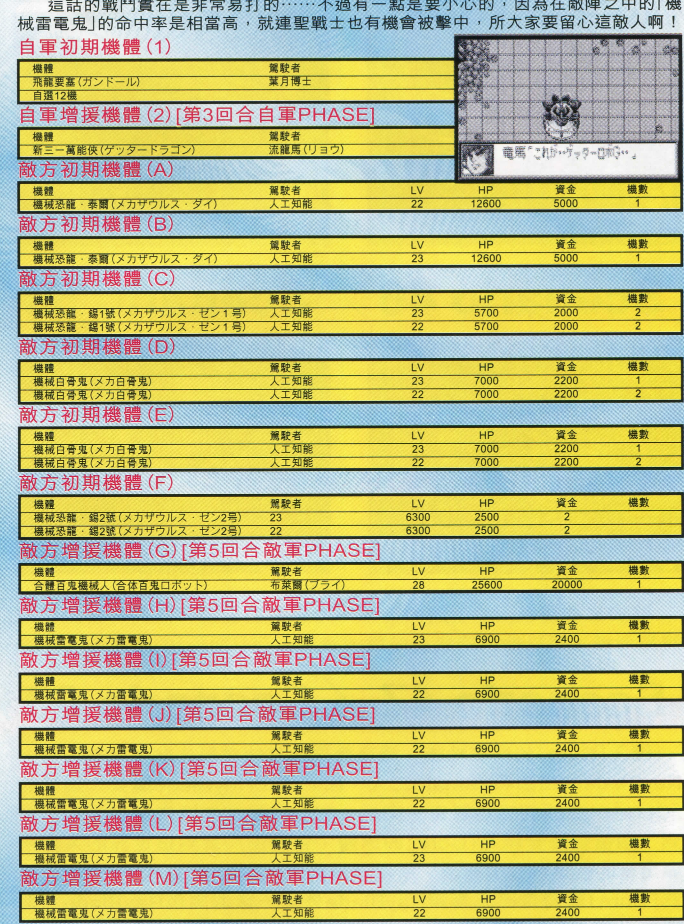
勝利條件：敵方全滅

失敗條件：自軍全滅

話説流龍馬等人回到早乙女研究所，在他們面前出現的是新的機械人「新三一萬能俠」，這是一部比三一萬能俠威力更大的機體，但是因為要作進一步的調整才能出擊，所以在戰鬥開始的早段，這機械人是未能出擊的。

在第3回合，在調整完成之後，新三一萬能俠便可以出擊了……不過大家不要開心得太早，因為在第5回合，在版圖上方會有一些敵增援出現，這些敵人的戰鬥力不是太強，就如在這話之中出現的敵人一樣，只能夠用一個字來形容，便是「硬」！

這話的戰鬥實在是非常易打的……不過有一點是要小心的，因為在敵陣之中的「機械雷電鬼」的命中率是相當高，就連聖戰士也有機會被擊中，所大家要留心這敵人啊！



自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンドール)	葉月博士
自選12機	

自軍增援機體(2)[第3回合自軍PHASE]

機體	駕駛者
新三一萬能俠(ゲッタードラゴン)	流龍馬(リョウ)

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械恐龍．泰爾(メカザウルス・ダイ)	人工知能	22	12600	5000	1

敵方初期機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械恐龍．泰爾(メカザウルス・ダイ)	人工知能	23	12600	5000	1

敵方初期機體(C)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械恐龍．錫1號(メカザウルス・ゼン1号)	人工知能	23	5700	2000	2
機械恐龍．錫1號(メカザウルス・ゼン1号)	人工知能	22	5700	2000	2

敵方初期機體(D)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械白骨鬼(メカ白骨鬼)	人工知能	23	7000	2200	1
機械白骨鬼(メカ白骨鬼)	人工知能	22	7000	2200	2

敵方初期機體(E)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械白骨鬼(メカ白骨鬼)	人工知能	23	7000	2200	1
機械白骨鬼(メカ白骨鬼)	人工知能	22	7000	2200	2

敵方初期機體(F)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械恐龍．錫2號(メカザウルス・ゼン2号)	23	6300	2500	2	
機械恐龍．錫2號(メカザウルス・ゼン2号)	22	6300	2500	2	

敵方增援機體(G)[第5回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
合體百鬼機械人(合体百鬼ロボット)	布萊爾(ブライ)	28	25600	20000	1

敵方增援機體(H)[第5回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械雷電鬼(メカ雷電鬼)	人工知能	23	6900	2400	1

敵方增援機體(I)[第5回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械雷電鬼(メカ雷電鬼)	人工知能	22	6900	2400	1

敵方增援機體(J)[第5回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械雷電鬼(メカ雷電鬼)	人工知能	22	6900	2400	1

敵方增援機體(K)[第5回合敵軍PHASE]

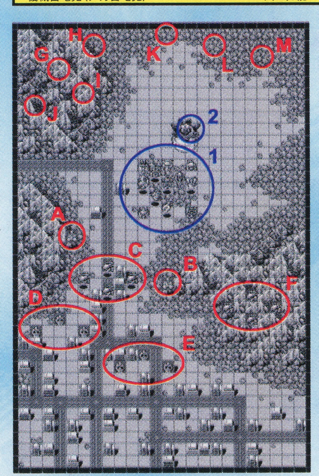
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械雷電鬼(メカ雷電鬼)	人工知能	22	6900	2400	1

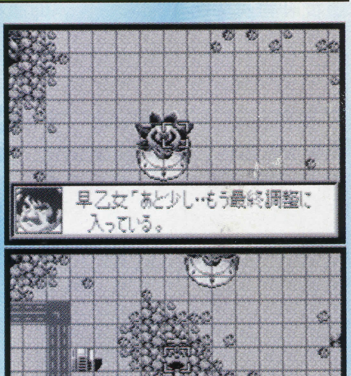
敵方增援機體(L)[第5回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械雷電鬼(メカ雷電鬼)	人工知能	23	6900	2400	1

敵方增援機體(M)[第5回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械雷電鬼(メカ雷電鬼)	人工知能	22	6900	2400	1





第23話 COMMANDER之遺產[日本・京都]

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：自軍全滅

這是一個陷阱啊！一開始之時，只有「祖」、「馬克」和「莉莉」出擊而已，可是，這其實是一個由「依波魯」設下的陷阱，為的是要令他們離開戰線，而且更可能永無翻身之地，大家要留心在版圖之中型成三角形的物體，這是一個異次元發動裝置，「依波魯」就是要利用這裝置將祖三人送走。

在這裡大家不要惘想可以擊倒「依波魯」，因為在這裡他的戰鬥力完全超出了想像之外，所以大家不要太過勉強，在第1回合完結之時，祖等3人便會被這異空間裝置送走，就連「依波魯」也會一同消失，之後，自軍的主力部隊便會出現，可是他們已經來遲了一步，在沒有其他的辦法之前，只有先將面前的敵人消滅。

這話之中的敵人可分為兩大類，首先是一開始已經在場的敵人，他們是忍者機械人，所以他們的回避能力非常高，如果不使用必中，以巨大機械人來說，要擊中他們可說是近乎沒有可能的事；而第二類便是在第3回合出現的敵增援隊，他們是易命中，不過防禦力非常高的機體，這兩種完全不同的敵人，可說是包含了所有種類敵人的特點，所以玩在選擇機體之時應該比較平均，不要偏重某一種機體，否則會招致非常大的損傷。

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
黑獅子	祖(ジョウ)
爆龍	馬克(マイク)
鳳雷鷹	莉莉(レニー)

自軍增援機體(2)[第2回合自軍PHASE]

機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンドール)	葉月博士
自選13機	

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
SKELETON(スケルトン)	依波魯(イルボラ)	28	????	3000	1
班古斯(バンクス)	人工知能	23	6800	2100	1
班古斯(バンクス)	人工知能	22	6800	2100	1

敵方初期機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
班古斯(バンクス)	人工知能	23	7000	2100	1
班古斯(バンクス)	人工知能	22	7000	2100	2

敵方初期機體(C)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
沙文(シャーマン)	人工知能	23	5500	2000	1
沙文(シャーマン)	人工知能	22	5500	2000	2

敵方初期機體(D)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
班古斯(バンクス)	人工知能	23	7000	2100	2
班古斯(バンクス)	人工知能	22	7000	2100	1

敵方初期機體(E)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
沙文(シャーマン)	人工知能	23	5500	2000	1
沙文(シャーマン)	人工知能	22	5500	2000	2

敵方初期機體(F)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
沙文(シャーマン)	人工知能	23	5500	2000	2
沙文(シャーマン)	人工知能	22	5500	2000	1

敵方增援機體(G)[第3回合敵軍PHASE]

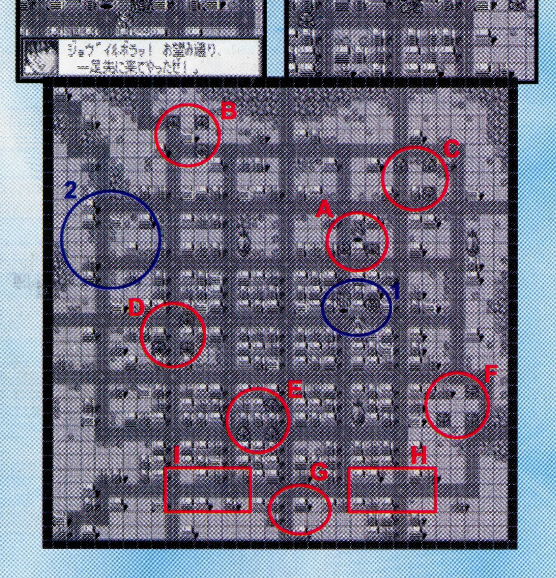
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
巨大機械獸・米尼露(メガボーグ・ミレーヌ)	米尼露(ミレーヌ)	28	22600	8000	1
密丹加(メッタンガー)	機械人兵(メガノイド兵)	23	7400	2200	2

敵方增援機體(H)[第3回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
合成獸阿尼希姆(合成獸アミヘルム)	BEAUTY(ビューティ)	23	6400	2000	1
密丹加(メッタンガー)	機械人兵(メガノイド兵)	23	7400	2200	1
埃埃(アイアイ)	機械人兵(メガノイド兵)	22	3800	500	2

敵方增援機體(I)[第3回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
合成獸阿尼希姆(合成獸アミヘルム)	BEAUTY(ビューティ)	22	6400	2000	1
密丹加(メッタンガー)	機械人兵(メガノイド兵)	23	7400	2200	1
埃埃(アイアイ)	機械人兵(メガノイド兵)	23	3800	500	1
埃埃(アイアイ)	機械人兵(メガノイド兵)	22	3800	500	1



第24話 大將軍嘉魯達的悲劇[睡火山大空洞]

勝利條件：敵方全滅

失敗條件：自軍全滅

若說之前的戰鬥是苦戰的話，那麼，這話的戰鬥便是「超苦戰」，因為這場可說是超力電磁俠的戰鬥，超力電磁俠隊追蹤嘉魯達來到一座睡火山，不過在這裡等待他們的不是嘉魯達，而是「奧尼艾拿女王」的部隊。

戰鬥一開始，玩者不要怕在之之後沒有精神能力，一定要先使用「氣合」令氣力上升，因為這是唯一自保的方法，而且為了之後的戰鬥，最好勇敢一點，發動「鐵壁」，之後衝入敵陣之中，不過，大家一定要在之前先將武器之中的「TWIN LANCER」(・ミ・ミ・ミ・ミ・ミ・ミ?)不過大家一定要先將這種武器加以強化，因為這是超力電磁俠武器之中命中率比較高，而又不扣任何EN的一種，所以是最「好使好用」的武器。

經過一輪的「死守」之後，在第3回合自軍的增援會在版圖的中央出現，然而大家要記著，不要胡亂移種，因為在第5回合敵人的增援便會在4個角的位置出現，所以留在中央好像是一個比較聰明的方法。而在最上方的「奧尼艾拿女王」，因為是不會移動的，所以可以打她留到最後才解決，不過要小心她的攻擊是可以到到8格的。

當大家將「奧尼艾拿女王」消滅之後……戰鬥尚未結束，因為當「奧尼艾拿女王」被消滅後，嘉魯達終於也出現了，而更是在中央的位置，所以如果大家是「全力」往剿滅「奧尼艾拿女王」的話，後方的友便可能此喪命……

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
超力電磁俠(コン・バトラーV)	葵豹馬
自軍增援機體(2)[第3回合自軍PHASE]	
機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンドール)	葉月博士
自選12機	

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
奧尼艾拿(オレアナ)	奧尼艾拿(オレアナ)	29	30600	15000	1
溶岩獸狄蒙(マグマ獸デモン)	美雅(ミーア)	28	6800	2300	1
溶岩獸狄蒙(マグマ獸デモン)	人工知能	23	6600	2300	3
溶岩獸狄蒙(マグマ獸デモン)	人工知能	22	6600	2300	2

敵方初期機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
布蘭保路(ブランブル)	人工知能	22	18600	10000	1
溶岩獸馬斯布朗(マグマ獸マスブロン)	人工知能	23	7600	2700	1
溶岩獸馬斯布朗(マグマ獸マスブロン)	人工知能	22	7600	2700	2

敵方初期機體(C)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
布蘭保路(ブランブル)	人工知能	23	18600	10000	1
溶岩獸馬斯布朗(マグマ獸マスブロン)	人工知能	23	7600	2700	1
溶岩獸馬斯布朗(マグマ獸マスブロン)	人工知能	22	7600	2700	2

敵方初期機體(D)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
溶岩獸狄蒙(マグマ獸デモン)	人工知能	23	6200	2300	1
溶岩獸嘉姆斯(マグマ獸ガルムス)	人工知能	23	5200	2200	2
溶岩獸嘉姆斯(マグマ獸ガルムス)	人工知能	22	5200	2200	1

敵方初期機體(E)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
溶岩獸狄蒙(マグマ獸・ミ・ミ)	人工知能	22	6200	2300	1
溶岩獸嘉姆斯(マグマ獸ガルムス)	人工知能	23	5200	2200	2
溶岩獸嘉姆斯(マグマ獸ガルムス)	人工知能	22	5200	2200	1

敵方增援機體(F)[第5回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	???	27	7000	2500	1
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	???	26	7000	2500	2

敵方增援機體(G)[第5回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	???	27	7000	2500	1
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	???	26	7000	2500	2

敵方增援機體(H)[第5回合敵軍PHASE]

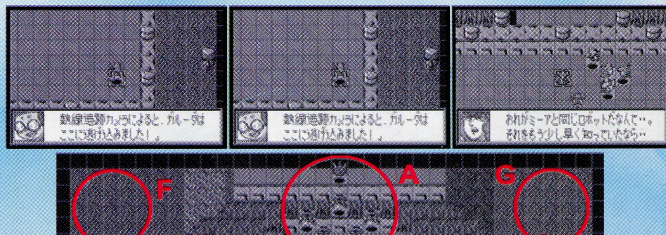
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	???	27	7000	2500	2
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	???	26	7000	2500	1

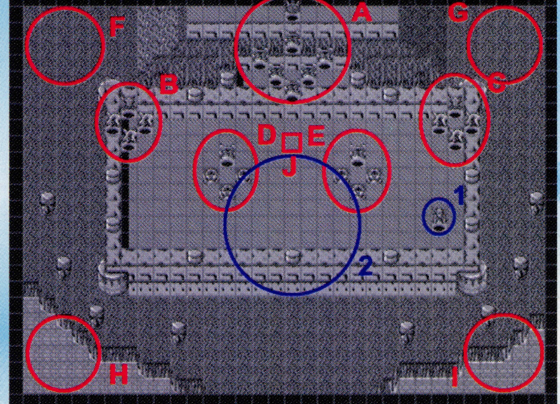
敵方增援機體(I)[第5回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	???	27	7000	2500	2
晏斯頓古萊軒(アインストクノッヘン)	???	26	7000	2500	1

敵方增援機體(J)[奧尼艾拿被擊倒後]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
巨大加魯達(ビッグガルーダ)	加魯達(ガルーダ)	29	26000	12000	1





第25話 4人的戰士，燃燒到盡頭[日本・灣岸都市]

勝利條件：敵方全/滅

失敗條件：自軍全滅

經過一場死去活來的戰鬥之後，這一話的戰鬥便變得比較平淡，因為在這話之中，戰鬥的主角是「彈劾王」，然而，在早段的戰鬥之中，他是未能出場的，而敵人方面，主要是以「空中戰車」為主力，所以，在戰鬥力上，敵人和自軍其實只是差不多而已。

在敵陣之中，唯一要小心的便是在橋上和在上方的「BLOODY I」，這種機體的防禦能力相當不俗，而且其射程達7格，不過他也有著致命的弱點，便是沒有格對空攻擊，只要有一些既有飛行能力，近距離攻擊又強的機體，便能輕易將他們擊毀。可惜，這種「BLOODY I」不只一部，其他的便要靠有奧拿護罩和NEAM COATING的機體來支持了。

而這話的主角「彈劾王」便會在第4回合出現在遠離戰場的方出現，而第5回合敵人的增援便會在自軍主隊的上下方同時出現，幸而這次的增援只是一批MS而已，所以HP方面是比較低的，而敵方陣中，最強的依然是由基路加駛的「BLOODY I」，而「彈劾王」的主要任務便是要在後方攻擊敵人，實行來一個左右夾攻！

而最後要對付的便是在將基路的「BLOODY I」消滅之後才出現的「BLOODY II」，這機體的HP比「BLOODY I」為低，不過戰鬥力卻是不相百仲，所以一定要打埋身戰，速戰速決！

自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンドール)	葉月博士
自選13機	

自軍增援機體(2)[第4回合自軍PHASE]

機體	駕駛者
彈劾王(ダンガイオー)	洛奴(ロール)

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
BLOODY I(ブラッディ I)	人工知能	22	24600	10000	1
空中戰車	人工知能	23	4800	2000	1
空中戰車	人工知能	22	4800	2000	2

敵方初期機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
BLOODY I(ブラッディ I)	人工知能	23	24600	10000	1
空中戰車	人工知能	23	4800	2000	2
空中戰車	人工知能	22	4800	2000	1

敵方初期機體(C)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
BLOODY I(ブラッディ I)	基路(ギル)	28	24800	10000	1
BLOODY I(ブラッディ I)	人工知能	23	24600	10000	1
BLOODY I(ブラッディ I)	人工知能	22	24600	10000	1

敵方初期機體(D)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
空中戰車	人工知能	23	4800	2000	2
空中戰車	人工知能	22	4800	2000	1

敵方初期機體(E)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
空中戰車	人工知能	23	4800	2000	1
空中戰車	人工知能	22	4800	2000	2

敵方增援機體(F)[第5回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
戰蟹(ハイ・ゴック)	自護兵(ジオン兵)	23	4600	900	2
戰蟹(ハイ・ゴック)	自護兵(ジオン兵)	22	4600	900	1

敵方增援機體(G)[第5回合敵軍PHASE]

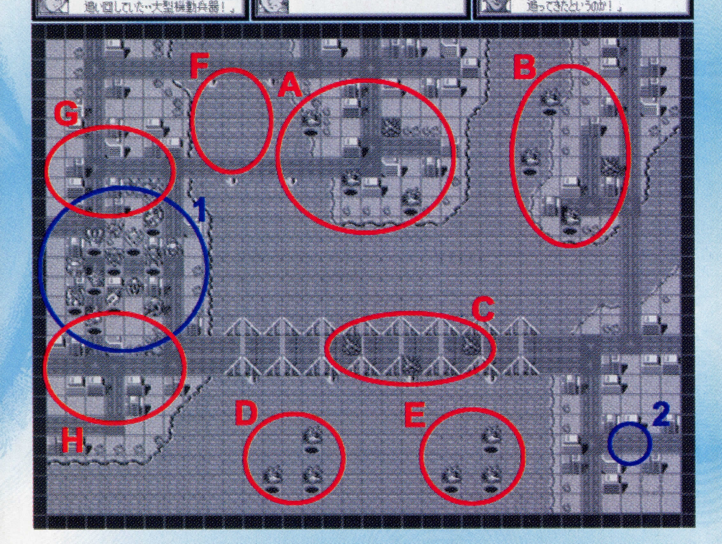
機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
多歷臣(ドライセン)	自護兵(ジオン兵)	22	6400	2200	1
京寶梵(ケンプファー)	自護兵(ジオン兵)	23	4800	2000	2

敵方增援機體(H)[第5回合敵軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
貝鐸[MS](バウンド・ドック)	自護兵(ジオン兵)	22	5900	2500	1
漢布拉比(ハンブラビ)	自護兵(ジオン兵)	23	6100	1500	1
漢布拉比(ハンブラビ)	自護兵(ジオン兵)	22	6100	1500	1

敵方初期機體(I)[BLOODY被擊倒的地點]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
BLOODY II(ブラッディ II)	基路(ギル)	29	18800	6000	1



第26話 在高空中消散的火花[科學要塞島直上]

勝利條件：10回合之內敵方全滅

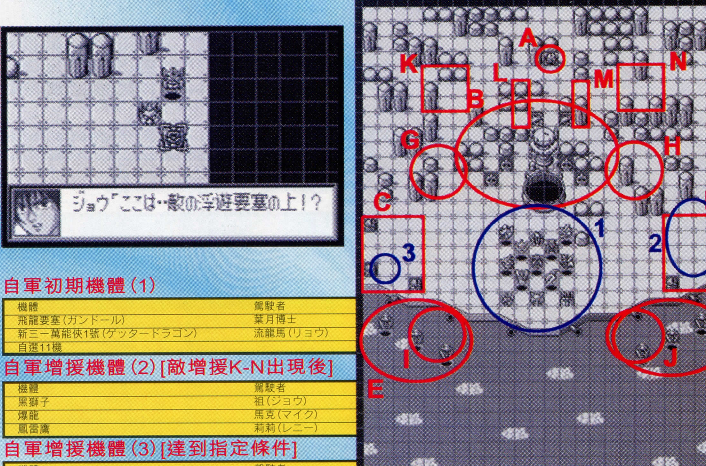
失敗條件：不能完成勝利條件・自軍全滅

這是第5章最後一戰，而決戰的地點是在百鬼的要塞島之上，在這裡要對付的當然是百鬼帝國的機械獸，所以絕對不是一場易打的戰鬥。當然，對付百鬼帝國，三一萬能俠是必然出場的機體。

而在這場戰鬥之中，玩者要面對的敵人全部也是防禦力相當高的機械恐龍和機械獸，在這種情況之下，只有全力依靠巨大機械人了，除了要盡快令鐵甲萬能俠氣力提升，使出「大車輪鐵甲飛拳」之外，亦要將超力電磁俠和三一萬能俠送上前線作戰，因為這話是一場「限時戰鬥」，玩者只有10個回合而已，所以不能使用一直沿用的「守株待兔」戰術。

表面看來，敵人之中好像沒有「大錢人」，不過，在敵人的第2次增援之中，便有多部的「機械恐龍・泰爾」，雖然這部機的HP是比較高，不過其攻擊力不是太強，加上資金非常高，要搵錢便是時候了！而另一方面，敵人第1次增援之中，要小心中率相當高的「機械雷電鬼」啊！

而當敵人第2次增援出現之後，在之前被轉移的祖等3人於也再次出現在眾人面前，雖然他們3人的戰中力不是非常高，不過，只要達到一定的條件，飛影便會出現，和其中一人合體之後，這便會是極強的戰力！



自軍初期機體(1)

機體	駕駛者
飛龍要塞(ガンドール)	葉月博士
新三一萬能俠1號(ゲッタードラゴン)	流龍馬(リョウ)
自選11機	

自軍增援機體(2)[敵增援K-N出現後]

機體	駕駛者
黑獅子	祖(ジョウ)
爆龍	馬克(マイク)
鳳雷鷹	莉莉(レニー)

自軍增援機體(3)[達到指定條件]

機體	駕駛者
飛影	飛影

敵方初期機體(A)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
合體百鬼機械人(合體百鬼ロボット)	布萊爾大帝(ブライ大帝)	30	26200	20000	1

敵方初期機體(B)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械恐龍・錫2號(メカザウルス・ゼン2号)	25	6300	2500	1	
機械恐龍・錫2號(メカザウルス・ゼン2号)	24	6300	2500	1	
機械白骨鬼(メカ白骨鬼)	人工知能	25	7000	2200	2
機械白骨鬼(メカ白骨鬼)	人工知能	24	7000	2200	2

敵方初期機體(C)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械角鬼(メカ角鬼)	人工知能	25	6400	2000	2
機械角鬼(メカ角鬼)	人工知能	24	6400	2000	1

敵方初期機體(D)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械角鬼(メカ角鬼)	人工知能	25	6400	2000	1
機械角鬼(メカ角鬼)	人工知能	24	6400	2000	2

敵方初期機體(E)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械恐龍・斯古(メカザウルス・シグ)	25	6300	2400	2	
機械恐龍・斯古(メカザウルス・シグ)	24	6300	2400	1	

敵方初期機體(F)

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械恐龍・斯古(メカザウルス・シグ)	25	6300	2400	2	
機械恐龍・斯古(メカザウルス・シグ)	24	6300	2400	1	

敵方增援機體(G)[第2回合軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械白骨鬼(メカ白骨鬼)	人工知能	24	7000	2200	2

敵方增援機體(H)[第2回合軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械白骨鬼(メカ白骨鬼)	人工知能	25	7000	2200	1
機械白骨鬼(メカ白骨鬼)	人工知能	24	7000	2200	1

敵方增援機體(I)[第2回合軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械雷電鬼(メカ雷電鬼)	人工知能	25	7300	2400	1
機械雷電鬼(メカ雷電鬼)	人工知能	24	7300	2400	1

敵方增援機體(J)[第2回合軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械雷電鬼(メカ雷電鬼)	人工知能	25	7300	2400	2

敵方增援機體(K)[第4回合軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械恐龍・泰爾(メカザウルス・ダイ)	人工知能	25	12800	5000	1
機械恐龍・泰爾(メカザウルス・ダイ)	人工知能	24	12800	5000	1

敵方增援機體(L)[第4回合軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械鐵甲鬼(メカ鐵甲鬼)	人工知能	25	8000	2800	1
機械鐵甲鬼(メカ鐵甲鬼)	人工知能	24	8000	2800	1

敵方增援機體(M)[第4回合軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械鐵甲鬼(メカ鐵甲鬼)	人工知能	25	8000	2800	1
機械鐵甲鬼(メカ鐵甲鬼)	人工知能	24	8000	2800	1

敵方增援機體(N)[第4回合軍PHASE]

機體	駕駛者	LV	HP	資金	機數
機械恐龍・泰爾(メカザウルス・ダイ)	人工知能	25	12800	5000	2

下回續

By: Agent X · Glen

NBA 2K

怎樣成為NBA霸者



NBA在美國深受歡迎，其實受歡迎程度並不只在美國，在世界各地也十分關注。運動遊戲中，NBA籃球也是一個熱門的題材，SEGA在早前推出的《NBA 2K》是其中之一。全部二十九隊的球隊和球員，都會以真實的名稱和陣式登場。要了解球員和球隊的特性，也要熟識遊戲的操作，才可以成為NBA的霸者。



DC	製造商：SEGA
	發售日：發售中　容量：GD-ROM
	價格：5800日圓
	SPT/VMS/對應震動器

比賽勝利的關鍵

美國NBA季後賽(PLAY OFF)正進行得如火如荼之際，在家中的你除了可以觀看比賽之外，也可以用遊戲去體驗一下NBA的緊張戰情。相信有玩過這遊戲的讀者也會覺得遊戲的真實度非常高，筆者並不是指畫面，而是它的比賽系統，要取得勝利並不是單單做些高難度和精彩的動作便行，是要玩者純熟地掌握進攻和防守的基本要訣，尤其是NBA比賽的攻守轉換是非常之快，所以如果不能有效地進攻和防守，便不可能在比賽中取得勝利。



◇用遊戲去體驗

球員的位置

比賽中要有效地進攻和防守，首先要了解球員的不同位置的功能。在出場的五位球員會有五個不同的位置，分別是控球後衛PG、得分後衛SG、小前鋒SF、大前鋒PF和中鋒C。每個位置也會有不同的工作和特性，玩者要充分發揮各位置的功能才能可以有效地進攻和防守。


◇出場球員有不同位置

POINT GUARD (PG)　球隊的策劃者，帶球到敵方陣地分球或突破。控球、傳球和速度一定要高。(PASS ICON是A)

SHOOTING GUARD (SG)　負責經常在外圍或三分區射球得分，所以要擁有準確的射球能力。(PASS ICON是B)

SMALL FORWARD (SF) 除了經常在外圍射球取分之外，也要作突破切入籃底取分，要擁有各項能力才能擔當的位置。(PASS ICON是X)

POWER FORWARD (PF)　主要工作是在籃底取分和爭奪籃板球，要擁有搶籃板球的能力和高大的體格。(PASS ICON是Y)

CENTER (C)　主宰籃底下的攻和守，除了要有搶籃板球和封波的能力外，高大的身軀也是必要的。(PASS ICON是R)

OFFENSE

在NBA的比賽中，進攻的球隊要在24秒內把球投到籃圈，進攻時也要對應情形而進行快攻或半場組織攻勢。當手失誤時趁他們未及回防時施展快攻，如果對手已經回防便要在對手半場去組織攻勢，要不斷地走位和傳球，從而製造出一位有空檔的球員，或者令對手的防守出現缺口，可以輕鬆入球取分。進攻時要有耐性，不要勉強地胡亂射球而浪費了一次進攻的機會。


◇還有十秒進攻時間

傳球製造機會

傳球是製造出空檔球員的基本技巧，按下Y掣會出現各位置的PASS ICON，再按A、B、X、Y或R便可以準確地傳球。傳球後隊員會因應不同的陣式而走位，因此有機會出現空檔，玩者便要利用這空檔去入球取分。在沒有防守的情況下射球的命中率會大大的提升。另外當跳射時按著X掣不放，再快按A掣便可以空中傳球，用這技巧製造空檔很有效。


◇造出無防守的隊友



◇利用Y掣顯示PASS ICON

突破切入

假動作是比賽中一種常用的技巧，輕按X便可以引對手跳起攔截，然後便運球越過對手，但如果在做假動作前是運球的話便只可以射球或傳球。當越過對手之後便可以一口氣走到籃底投籃或入樽，如果可以引得對手犯規更可獲得一個罰球。留意如果籃底防守得太嚴密便不要勉強，否則可能會被對手封截或者變成進攻犯規。


◇成功突破防守

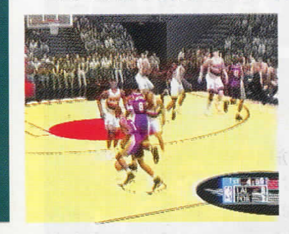

◇利用假動作騙過對手

©NBA Properties, Inc. All rights reserved. ©SEGA ENTERPRISES, LTD, 1999

By: Agent X · Glen

SCREEN PLAY

玩者要多些留意球隊使用的戰術，隊友會經常阻擋對手的球員，利用這個時機去越過對手或直接射球。有時候對手也會以DOUBLE TEAM(雙人聯防)去防守時，因為用了兩個球員防守而出現空檔，所以只要把握時機傳球給有空檔的隊友便可增加得分的機會。另外只要按十字製加上L製便會有隊友幫玩者做SCREEN PLAY的動作。


◇替隊友擋著對手開路

POST PLAY

可以主宰籃底便可以主宰勝負，因此籃圈下是個必爭之地。利用體格的力量來爭奪一些有利位置叫做POST PLAY，尤其是NBA的比賽會經常使用的進攻方法。當PG和C在鎖匙圈持球時，按著L掣不放，用BREAK DOWN去擠入籃底投籃或入樽。當發現籃下有空位時，放開L掣可以快速轉身走到籃底之下得分，要熟習使用這種技巧。要留意的是NBA的球例中攻方持球的球員停留在鎖匙圈下3秒便是違例，3秒內不能進入籃底便要離開或傳球，否則便是違例。


◇用力量擠入籃底


◇有空位便可以投球

特殊進攻技巧



CROSSOVER--進攻時玩者按B掣便會做出CROSSOVER，不同速度下會有分別。站立和步行時會左右交叉運球，跑時會使出假身，當TURBO的情況下會快速轉身運球，這技巧對於突破切入相當有效。



FADE AWAY SHOOT--在射球時按下X掣和拉後便可使出，可以避開對手的封截，但同時也會減低射球命中率。



籃板球--當按X掣搶到籃板球後，只要連按B掣便可以用手掙撞開對手，然後便可安然投籃。



ALLEY-OOPS--俗稱「拆你屋」的飛身接球入樽的動作，按十字掣加R掣使出。要留意當有隊友舉手走近籃底時可以使用，但如果他被緊釘時最好不要使用，否則有可能會被吹罰CHARGING。

DEFENSE

NBA比賽中防守做得不好的話，便不能取得更多進攻機會，相對得分也會減少，很難會勝出比賽。因此防守時不能掉以輕心，要阻止對手並且不要給他越過，也不能讓對手射球，更不可以讓他們搶到進攻籃板球。只要做到這些便可以成功防守，令到對手失了一次進攻的機會。



緊迫釘人

比賽大部份時間也會以人釘人的方式防守，因此在防守時首先要阻止對手前進。球員走到對手面前按著L掣不放，對手因為無法前進便會傳球或射球，那時玩者便可以作出適當的攔截。但如果對手想轉方向逃走時便時，按B掣便可以盜球。但要注意有可能做成犯規，如果六次犯規便要離場。另外只要按十字掣加L掣，便可以使出DOUBLE TEAM防守。


◇阻止對手前進


◇利用DOUBLE TEAM防守

準確轉換選手

因為以緊迫釘人而令對手不斷傳球的關係，所以玩者便要立即轉換球員。只要按A掣便可以控制最接近籃球的球員，繼續進行防守。但如果被對手用運球越過自己的話，玩者可以立即按Y掣，這樣便可以控制最接近己方籃底的球員，從而進行封截。另外在進攻失誤時被對手快攻的話，也可以使用這技巧來快速回防。


◇要正確選擇球員防守


◇被人快攻了

堅守籃底

在防守時一定要注意籃底，不要被對方輕易地搶到有利的位置，要經常守在籃圈下。有PF和C在籃底下時，是可以減少對手的入切投籃和入樽取分，也可以搶到更多的防守籃板，令到進攻的機會增加。另外當搶到籃板球的同時要記得連續按B掣，這樣便可守著球不會被對手偷去。


◇緊守籃底可減少失分


◇在籃底搶到籃板球

故意犯規

當比賽只餘下很少時間，分數只有一兩分之差時，便可以使用故意犯規來令比賽的時間停下來，待對方射罰球失誤時搶籃板後進攻，這戰術在NBA世界 經常也會出現。按十字掣加R掣便可以使用，但這戰術最大的弊病，是會令對手得到罰球的機會增加很多，所以玩者一定要留意這點。


◇犯規會令對手增加罰球

◇嗶嗶…！犯規

NBA 的球隊

NBA的球隊一共有二十九隊，分為西岸十四隊和東岸十五隊。各隊也會有不同的陣式和能力，如能掌握各隊的特性，無論攻和守也可以得心應手，所謂知己知彼，百戰百勝便是這樣。

WESTERN CONFERENCE西岸球隊

DALLAS MAVERICKS
達拉斯小牛



1980年成立，近年的成積並未可以打入季後賽，球隊的主力是Michael Finley和中鋒Shawn Bradley。球隊的風格重視進攻，進攻形式多數在外圍投射，不擅長快攻的球隊。

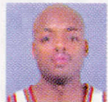

Michael Finley

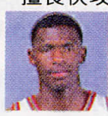

Shawn Bradley

DENVER NUGGETS
丹佛金塊



創立於1967年，曾經以重攻輕守而聞名的球隊，球隊的主力是Nick Van Exel和Antonio McDyess。是隊重視進攻的球隊，多數在外圍投射作攻擊的重點，擅長快攻。


Nick Van Exel

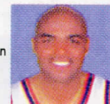

Antonio McDyess

HOUSTON ROCKETS
侯斯頓火箭



擁有Hakeem Olajuwon和Charles Barkley兩位球星的火箭，曾在94和95連續兩年贏得NBA總冠軍。另外新星Steve Francis的實力也不容忽視。球隊重視防守，以低位作為進攻重點，不擅長快攻。

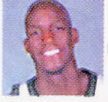

Hakeem Olajuwon


Charles Barkley

MINNESOTA TIMBERWOLVES
明尼蘇達木狼



創立於1989年，是較年輕的球隊。自從球隊羅致了Kevin Garnett之後成績顯著上升，Joe Smith也是球隊的得分要員。球隊的風格重視進攻，以低位作為進攻重點，不擅長快攻。

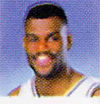

Kevin Garnett

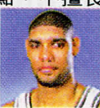

Joe Smith

SAN ANTONIO SPURS
聖安東尼奧馬刺



1967年成立，球隊是上屆的NBA總冠軍。David Robinson和Tim Duncan是球隊的雙塔，在籃底下的進攻和防守的重心，另外Mario Elie的三分能力也是球隊的取分人物。重視防守，以低位為攻擊重點，不擅長快攻。


David Robinson


Tim Duncan

UTAH JAZZ
猶他爵士



創立於1974年，由84年開始至今年仍未缺席季後賽，Karl Malone和John Stockton以出色的Pick & Roll陣式成為最佳拍擋，還有Jeff Hornacek的三分球能力在NBA中是數一數二。球隊重視防守，多數在低位進攻，不擅長快攻。

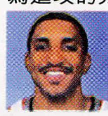

Karl Malone


John Stockton

VANCOUVER GRIZZLIES
溫哥華灰熊



在1955年才加入的新球隊，但球隊至今的成績仍然強差人意，雖然隊中的Shareef Abdur-Rahim的實力受到肯定，但仍未能為球隊帶來好成績。球隊的風格重視進攻，外圍投射為進攻的方式，不擅長快攻。

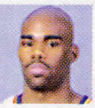

Shareef Abdur-Rahim


Mike Bibby

GOLDEN STATE WARRIORS
金州勇士



在1946年創立，曾經三次奪得NBA總冠軍，但近幾年的成績一直也是中下位置，球隊的重心球員是Antawn Jamison。球隊風格重視防守，多數以外圍作攻擊重點，擅長快攻的球隊。

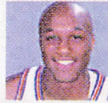

Antawn Jamison


John Starks

LOS ANGELES CLIPPERS
洛杉磯快艇



球隊雖然擁有Lamar Odom和Maurice Taylor等好手在陣，但仍未能改變球隊的成績，現在正處於最低的位置。球隊風格重視防守，多數會以外圍投射為進攻的形式，是擅長快攻的隊伍。

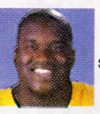

Lamar Odom

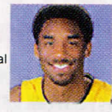

Maurice Taylor

LOS ANGELES LAKERS
洛杉磯湖人



創立於1948年，是NBA的老牌球隊，擁有超級中鋒Shaquille O'Neal和Kobe Bryant，在這對拍擋帶領下令球隊成為今屆冠軍的大熱門。球隊重視防守，常以低位作為攻擊重點，擅長快攻。


Shaquille O'Neal


Kobe Bryant

PHOENIX SUNS
鳳凰城太陽



成立於1968年，是NBA強隊中的其中一隊，近年球員已經完全改頭換面，由神奇小子Jason Kidd和Anfernee Hardaway帶領下，有希望成為今屆奪標的黑馬球隊。球隊重視進攻，以外圍作攻擊重點，擅長快攻。


Jason Kidd


Anfernee Hardaway

PORTLAND TRAIL BLAZERS
波特蘭拓荒者



1970年創立，是現在NBA中實力最為平均的球隊，以前公牛的主將Scottie Pippen，再加上Damon Stoudamire為球隊的重心，是今屆的大熱門之一。球隊重視防守，以外圍投射作為攻擊重點，擅長快攻。

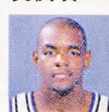

Scottie Pippen

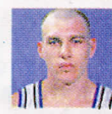

Damon Stoudamire

SACRAMENTO KINGS
薩克拉門托帝王



1948年加入NBA，是NBA資歷較大的球隊，在今屆的成績只是一般，球隊以Chris Webber和Jason Williams為球隊的重心。球隊的風格重視進攻，多數以低位作為攻擊的重點，擅長快攻。


Chris Webber


Jason Williams

SEATTLE SUPERSONICS
西雅圖超音速



成立於1967年，近年球隊的成績只是中上，但球隊的重心球員有大口仔之稱的Gary Payton卻是NBA的頂級球星，球隊今屆可以打入季後賽他居功不少。球隊重視防守，以外圍投射作攻擊，擅長快攻。


Gary Payton

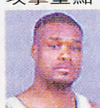

Brent Barry

EASTERN CONFERENCE東岸球隊

BOSTON CELTICS
波士頓塞爾特人



1946年成立，總共奪得16次的NBA總冠軍，是暫時獲最多冠軍次數的球隊，球隊的重心球員有Antoine Walker、Kenny Anderson和Paul Pierce。球隊重視防守，多數以外圍作攻擊重點，擅長快攻。


Antoine Walker

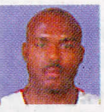

Paul Pierce

MIAMI HEAT
邁阿密熱火



創立於1988年，球隊以昨年獲得NBA最佳防守球員的封波王Alonzo Mourning加上Tim Hardaway為骨幹，也是今屆問鼎總冠軍的黑馬。球隊風格重視防守，以低位作為攻擊重點，擅長快攻。

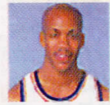

Alonzo Mourning


Tim Hardaway

NEW JERSEY NETS
新澤西籃網



1976年加入NBA，是前ABA的球隊，解散後重整加入NBA。球隊的重心人物是Stephon Marbury和Keith Van Horn，未來將會以這兩人組合為核心。球隊重視防守，以外圍作攻擊重點，擅長快攻。


Stephon Marbury


Keith Van Horn

NEW YORK KNICKS
紐約力搏



創立於1946年，在現今NBA中防守排第二的球隊。隊中以Patrick Ewing為中心，還有Latrell Sprewell、Allan Houston和Larry Johnson等球星，實力不容至疑。球隊重視防守，多數在低位進攻，擅長快攻。


Patrick Ewing


Latrell Sprewell

ORLANDO MAGIC
奧蘭多魔術



1989年成立的年輕球隊，自從超級中鋒O'Neal和Hardaway離隊後成績一直低迷，現在球隊的主力是Darrell Armstrong。球隊風格重視防守，多數在低位進攻，不擅長快攻的球隊。


Darrell Armstrong

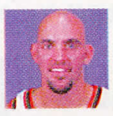

Charles Outlaw

PHILADELPHIA 76ERS
費城76人



創立於1949年，現今的球隊取分重心是身高只有183cm的得分王Allen Iverson，另外Matt Geiger和George Lynch為球隊搶得不少籃板球。球隊風格重視防守，多數以外圍作攻擊重點，擅長快攻。


Allen Iverson


Matt Geiger

WASHINGTON WIZARDS
華盛頓巫師



成立於1961年名為子彈，在97-98年度球季開始改名為巫師，現在以Mitch Richmond、Juwan Howard和Rod Strickland為重心球員。重視防守的球隊，以外圍投射進攻，擅長快攻。


Mitch Richmond


Juwan Howard

ATLANTA HAWKS
亞特蘭大鷹隊



1949年加入NBA，曾經取得兩屆最佳防守球員的Dikembe Mutombo是球隊的防守重心，攻擊重心是Isaiah Rider和Alan Henderson。球隊風格重視防守，多數以低位作攻擊，不擅長快攻。

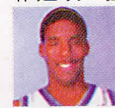

Dikembe Mutombo


Isaiah Rider

CHARLOTTLE HORNETS
夏洛特黃蜂



創立於1988年，球隊現時以Eddie Jones為中心球員，還有Elden Cambell和Anthony Mason兩位的強力籃板球球員，令球隊的成績穩定。球隊的風格重視防守，以外圍投射作進攻，擅長快攻。


Eddie Jones


Elden Cambell

CHICAGO BULLS
芝加哥公牛



在1966年成立，90年代由巨星Michael Jordan帶領下寫上六次的NBA總冠軍的紀錄，當時的主力球員己相繼離隊，現時主力是Elton Brand，另外Toni Kukoc已經效力費城76人。重視進攻，多以低位進攻，不擅長快攻。


Elton Brand

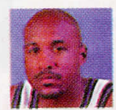

Toni Kukoc

CLEVELAND CAVALIERS
克里夫蘭騎士



成立於1970年，一直也是NBA的中游份子，球隊雖然擁有入樽聖手Shawn Kemp助陣，但仍未可以幫助球隊奪取NBA總冠軍寶座。球隊風格重視防守，以低位作攻擊重點，不擅長快攻。

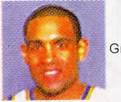

Shawn Kemp


Lamond Murray

DETROIT PISTONS
底特律活塞



1948年加入NBA，由經常取得Triple Double（一場比賽有3個統計數字在10或以上）的Grant Hill，再加上Jerry Stackhouse的帶領，現在是東岸強隊之一。重視進攻，多在外圍進攻，不擅長快攻。


Grant Hill


Jerry Stackhouse

INDIANA PACERS
印第安納溜馬

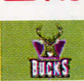


1967年成立，由有牙刷蘇之稱的Reggie Miller帶領下，是NBA中三分球命中率最高的球隊，另外球隊的投射命中率也很高。球隊風格重視防守，多數以外圍投射取分，不擅長快攻。

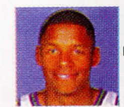

Reggie Miller


Mark Jackson

MILWAUKEE BUCKS
密爾沃基公鹿



球隊現在的重心球員是Ray Allen和Glenn Robinson，在他們的帶領下是NBA中的中遊份子，但因為球隊的籃板球能力較差之故，所以未能有進一步的成績。球隊重視防守，以外圍作攻擊，擅長快攻。

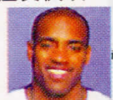

Ray Allen


Glenn Robinson

TORONTO RAPTORS
多倫多速龍



1995年才加入NBA的加拿大球隊，在昨年得到有超級新人之稱的Vince Carter的加盟後，令球隊的成績亦得到明顯的提升，今屆還打入季後賽。球隊重視進攻，以低位作重點攻擊，擅長快攻。


ince Carter


Antonio Davis

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

遊戲發售時間表

PlayStation

5月

25日	■考車牌吧	TWILIGHT EXPRESS	5800日圓	SLG
	Superlite 1500 Series Castrol HONDA SuperBike Racing	SUCCESS	1500日圓	RAC
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LOADMONARCH新蓋亞王國記	HUMSTAR	1500日圓	RPG
	Screen	KID	6800日圓	AVG
	Super Robot大戰α	BANPRESTO	6980日圓	SLG

萬眾期待之作終於在本月推出，相信各位《機戰》迷以經儲定錢等待。自第一集開始之後每集都非常受歡迎，而今集亦不例外。自宣報開發到現在，在「最期待的新作」榜中長期處於十甲之內，可見《機戰》迷對此作的期待程度。而今集亦沒有令大家失望，在畫面同機能都增強了許多，另外機體亦增加了。各位《機戰》迷內心等待多幾日啦！

	Super Robot大戰α(限定版)	BANPRESTO	9800日圓	SLG
	聖ROMMIOUS女學院	XING Entertainment	6800日圓	AVG
	～仙界大戰～仙界傳封神演義	BANDAI	5800日圓	RPG
	賭博默示錄KAIJI	講談社	5800日圓	AVG
	AQUALIAN AGE東京WARS	ESP	6800日圓	TAB
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	6800日圓	RPG
	SuperLite 1500 Series HOOOCKEY！	SUCCESS	1500日圓	SPT
	本格四人打專業麻雀 麻雀王	童	1980日圓	TAB
	Pop'n Music2(KONAMI THE BEST)	KONAMI	OPEN價格	SLG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES永遠也在一起	HUMSTAR	1500日圓	SLG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES BATTLE ATHLETICS	HUMSTAR	1500日圓	SPT
	必殺PACHISLOT STATION 9	SUNSOFT	4900日圓	SLG
	ATHENA之家庭碟～FAMILY GAMES～(廉價版)	ATHENA	1500日圓	ETC
上旬中旬	OPTION TUNING CAR BATTLE SPEC R	MTO	5800日圓	RAC
5月	■Family Prize 1500Yen Series 電擊棒球 熱門PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	■Family Prize 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	職業指南麻雀「兵」3	CULTURE BRAIN	4980日圓	ETC

6月

1日	BEST PRICE黑之十三	TONKIN HOUSE	2500日圓	AVG
	ACONCAGUA	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓	AVG
	Dance Dance Revolution 3rd MIX(暫名)	KONAMI	OPEN價格	SLG
	F1 2000	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	RAC
	VAULE 1500 DOUBLE EAGLE	SUNSOFT	1500日圓	SLG
	MARU安SERIES4海底大戰爭	XING ENTERTAINMENT	1980日圓	STG
	鈴物語	CAPCOM	4800日圓	RPG
2日	日物SELECT VOL.2	日本物產	2800日圓	ETC
8日	COMBI麻雀WITH幻影月夜人物	GEAPUS	2800日圓	TAB
15日	四季之BASS釣魚	VISIT	1980日圓	SPT
	Salary Man金太郎THE GAME	BANDAI	3800日圓(暫定)	AVG
	緋翼仙蹤～ANOTHER WORLD～RUGRUG	AFFECT	3000日圓	AVG
	COLORFUL LOGIC	ASTRON	1800日圓	PUZ
22日	BRAND×BRAND <合成RPG>	TONKIN HOUSE	價格未定	RPG
	THE心理GAME 7	VISIT	1500日圓	ETC
	J LEAGUE實況WINNING ELEVEN 2000	KONAMI	OPEN價格	SPT
	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
	SuperLite 1500 Series填字遊戲 2	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之鍋	PANDONA	1980日圓	AVG
	SLAP HAPPY RHYTHM BUSTERS	ASK	4800日圓	ACT
	BLASTER MASK	SUNSOFT	5800日圓	STG
	TATIO2000 SERIES GDARIUS	TAITO	2000日圓	不詳
	TATIO2000 SERIES	TAITO	2000日圓	不詳
	必殺 PACHINICO STATION NOW4 我係熱血胃險王	SUNSOFT	2800日圓	SLG
	我的暑假	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	★揉民呀自我中心派～一發勝負！～	GAME EARTH	1980日圓	不詳
29日	■SuperLite 1500 Series繪畫PUZZLE 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	■Superlite 1500 Series DEEP FREEZE	SUCCESS	1500日圓	不詳
	■SuperLite 1500 Series QUIZ MASTER RED	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■SuperLite 1500 Series QUIZ MASTER BLUE	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■SuperLite 1500 Series QUIZ MASTER YELLOW	SUCCESS	1500日圓	ETC
	■SuperLite 1500 Series數獨 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	宇宙船船長	SUNSOFT	5800日圓	STG
	Wu Tang	SUCCESS	4800日圓	FIG
	小王國物語ELTORIA	KSS	4800日圓(預定)	RPG
	BISHIBASHI SPECIAL 3～STEP CHAMP～	KONAMI	OPEN價格	ETC
	PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch!感覺SENSATION	PANDONA	1980日圓	AVG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES LOVE GAMES ～WAIWAI TENNIS～	HUMSTAR	1500日圓	SPT
	ELDER GATE	KONAMI	OPEN價格	RPG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES SWING	HUMSTAR	1500日圓	STG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES EGG	HUMSTAR	1500日圓	不詳
	MAJOR WAVE 1500 SERIES MASTER OF MONSTERS～破曉之賢者們～	HUMSTAR	1500日圓	SLG
	MR DRILLER	NAMCO	4800日圓	PUZ
	機動戰士GUNDAM基力之野望 自護之系譜 攻略指令書	BANDAI	2800日圓	SLG
	VANDEL HEARTS 2～天上之門～	KONAMI	OPEN價格	RPG
	★IDEA FACTORY COLLECTION SPECTRE FORCE	IDEA FACTORY	2800日圓	不詳
	★IDEA FACTORY COLLECTION MONSTER KOMPUWORD	IDEA FACTORY	2800日圓	不詳
上旬	PACHI是掰子2	HACK VALLEY	5200日圓	SLG
下旬	★BEST版 釣道～溪流・湖編～	ESCOT	2800	SPT
	POCKET DIGIMON WORLD(暫稱)	BANDAI	5800日圓	AVG
	在哪裏也有蒼鼠2	VEC	3800日圓(預定)	ETC
6月	FIRE PRO WRESTELING G(廉價版)	SPIKE	價格未定	SPT
	PERSONA 2罰	ATLUS	6800日圓	RPG
	PACHISLOT帝王6	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	MACROSS PLUS GAME EDITION	翔泳社	價格未定	STG
	大江戶風水因果律 花火2	魔法	5800日圓	SLG
	KILLER BASS	魔法	5800日圓	SPT
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	我要作曲～Dance Remix編～	VING KIDS	3200日圓	SLG
	裏技麻雀	SPIKE	4800日圓	TAB
	PARA！PRO JUNIOR COLLECTION	日本TELENET	3200日圓	SLG
	★SPIKE LIBRARY#001 FIRE PROFESSIONAL WRESTLING G	SPIKE	2800日圓	不詳
	★PERSONA 2罰 精裝版	ATLUS	9800日圓	RPG

7月

6日	■LAGNACURE LEGEND	ARTDINK	4800日圓	SLG
	■ARTDINK BEST CHOICE LAGNACURE	ARTDINK	2800日圓	SLG
	水之花道	PONY CANYON	6800日圓	ETC
	大盜伍右衛門～綾繁一家～	KONAMI	價格未定	ACT
	BASS TRICK WAKE BOARDING	METRO	4800日圓	SPG
	★不死太郎	VITOR INTERACTIVE SOFT	4800日圓	ACT
13日	加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
	日本相撲協會公認 國技大相撲(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	Monkey Magic	SUNSOFT	4800日圓	ACT
	遊戲王 DUEL MONSTERS 記憶封印解開	KONAMI	價格未定	不詳
	★CHINEMA 英會話～愛之果～(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	★CHINEMA 英會話～魔下丘～(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	★CHINEMA 英會話～INTERCEPTOR～(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	★CHINEMA 英會話～ZOMBI～(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	★CHINEMA 英會話～不要去天國 爸爸～(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
	★CHINEMA 英會話～BOYS LIFE～(廉價版)	SUCCESS	3800日圓	ETC
19日	FINAL FANTASY IX	SQUARE	價格未定	RPG
	PACHISLOT ARUZE王國3	ARUZE	5800日圓	SLG
	★SuperLite 1500 Series THE TETRIS	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	★SuperLite 1500 Series DESSEMO KIDSZ！	SUCCESS	1500日圓	ETC
	★SuperLite 1500 Series MEMORIES OFF	SUCCESS	1500日圓	AVG
	★SuperLite 1500 Series LITHOBSER ASS	SUCCESS	1500日圓	AVG
27日	MAJOR WAVE SERIES 大運動會 GTO	HUMSTAR	1500日圓	SLG
	PANDORA MAX SERIES Vol.5 被解僱的朝早	PANDONA	1980日圓	AVG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES魔法少女PRETTY SAMMY	HUMSTAR	1500日圓	AVG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES ACID	HUMSTAR	1500日圓	不詳
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.01轉車指南2000年版	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.02家庭風水	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.03姓名判斷	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	SIMPLE 1500實用SERIES VOL.04料理 定番料理菜單	D3 PUBLISHER	1500日圓	ETC
	音樂指揮家	GLOBAL A ENTERTINMNET	4800日圓	ETC
	音樂指揮家(連控制器版)	GLOBAL A ENTERTINMNET	7800日圓	ETC
	GUITAR FREAK	KONAMI	價格未定	ETC
	VIPER VALUE	KONAMI	價格未定	ETC
	POP MUSIC ANIMATION MELODY(暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
	BARQUE SYNDROME	SPIKE	3800日圓	ETC
上旬	BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
下旬	稻川淳二 深夜中之的士	VISIT	價格未定	AVG
7月	★SPIKE LIBRARY#002 CHOLIN MAGHREB RALLY	SPIKE	2800日圓	RAC
	■PACHISCOT帝王W	MEDIA ENTERTAINMENT	3980日圓	SLG
	KORIN MACRE THE RALLY(廉價版)	SPIKE	價格未定	RAC
	CITY BRAVO～BUSINESS篇	ASTRON	價格未定	SLG
	METAL SLUG X	SNK	5800日圓	ACT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL 29釣魚	D3 PUBLISHER	1500日圓	SPT
	爆流	FUJIMIC	5800日圓	SPT
	TWILLIHT SYMPTOM～再會～	SPIKE	價格未定	AVG
	ECW HARDCORE REVOLUTION	ACCALIM JAPAN	2000日圓	不詳
8月3日	★KENKI危機！CRANE MASTER激鬥		2500日圓	不詳
	★KENKI危機！SHOVEL MASTER激鬥		2500日圓	不詳
10日	■蒼鼠物語	CULTURE BRAIN	4800日圓	SLG
17日	★SuperLite 1500 Series CYBER大戰略 出擊！遙控隊	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	★SuperLite 1500 Series BUSHING 俱樂部 1～防波堤釣～	SUCCESS	1500日圓	SPT
	★SuperLite 1500 Series BUSHING 俱樂部 2～港口釣～	SUCCESS	1500日圓	SPT
	★SuperLite 1500 Series BUSHING 俱樂部 3～投下釣～	SUCCESS	1500日圓	SPT
30日	★七田式右腦冒險1～語言ABC 0歲～2歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	★七田式右腦冒險2～形式123 0歲～2歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	★七田式右腦冒險3～語言ABC 2歲～4歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	★七田式右腦冒險4～形式123 2歲～4歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	★七田式右腦冒險5～語言ABC 4歲～6歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
	★七田式右腦冒險6～形式123 4歲～6歲	SUCCESS	1500日圓	ETC
上旬	你的STEADY	CD BROS	5800日圓	AVG
	遊戲中學習SERIES英文生字 750	NAGASE	2800日圓	ETC
	-災難家族-	UNIVERSE開發	5800日圓	不詳
8月	KORIN MACRE THE RALLY 2	SPIKE	價格未定	RAC
	MANIAC MICROMETER	SPIKE	價格未定	RAC
	TETRIS CARD CAPTOR SAKURA ETERNAL HEART(暫稱)		價格未定	PUZ
9月28日	■SuperLite 1500 Series Monkey Hero	SUCCESS	1500日圓	ACT
	■SuperLite 1500 Series NANCRO 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	★SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLIER	SUCCESS	1500日圓	不詳
	★SuperLite 1500 Series 天下之爭 信長秘錄	SUCCESS	1500日圓	AVG
	★SuperLite 1500 Series BURN OUT	SUCCESS	1500日圓	RAC
上旬	DIORAMS	PONOS	價格未定	TAB
9月	★SuperLite 1500 Series CROSSWORD PUZZLE 2	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	WTC	SPIKE	價格未定	RAC
	MICRO MANIAX	SPIKE	價格未定	ACT
10月	PS ZOIDS(暫稱)	TOMY	5800日圓(暫定)	SLG
12月下旬	PANDORA MAX SERIES ONI(暫稱)	PANDORA BOX	2000日圓	不詳

2000年發售

春	SuperLite 1500 Series CHIKI CHIKI CHICKEN	SUCCESS	1500日圓	待查
	SPRYO×SPRKUS不尋常的旅途	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	GAIA MASTER眾神的桌上遊戲	CAPCOM	4800日圓	ETC
	通緝令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	靈氣樓(暫稱)	VISIT	價格未定	AVG
2000年夏	STREET BOARDERS 2	Micro Cabin	5800日圓	SPT
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	名探偵柯南 3人之名推理	BANDAI	5800日圓	AVG
	砂之EMBRACE～EDEN之里的動寶	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	RPG創作室4	ASCII	6800日圓	SLG
	MAESTROMUGIC	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓(暫定)	AVG
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓(暫定)	SRPG
	STREET GOLFER	SUNSOFT	5800日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.X THE SHOOTING(暫稱)	D3 Prefecture	1500日圓	STG
	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	ACT
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC ITERCHANNEL	6800日圓	AVG
	人魚之烙印	NEC Interchannel	價格未定	AVG
	沉默的艦隊	講談社	5800(預定)	SRPG
	RC GO!	TAITO	價格未定	SLG
	悠久組曲～All Star Project～	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
	beatmania BEST HITS(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	龍之子FIGHT	TAKARA	價格未定	FIG
	SD GUNDAM G GENERATION -3(暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	鈴木爆發	ENIX	價格未定	AVG
	BLADE ARTS	ENIX	價格未定	AVG
	北斗之拳	BANDAI	價格未定	不詳
	高2→將軍	ASK	4800日圓	不詳
	心跳回憶2 DRAMA SERIES VOL.1(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	看迷他們的音樂 VOLUME.5	BING KIDS	2480日圓	不詳
	★TOMB RAIDER IV：THE LAST REVELATION	CAPCOM	價格未定	ACT

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2000年秋	■東京魔人學園外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	★CARTON君	ACCLAIM SOFTWRE ENGINERING	價格未定	不詳
	★三洋柏清哥天堂 4	ACCLAIM SOFTWRE ENGINERING	價格未定	不詳
2000年冬	SISTER · PRINCESS	MEDIA WORKS	價格未定	AVG
2000年	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	NIGHTMARE CREATURES II	KONAMI	價格未定	ACT
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	6800日圓	SLG
	FAVORITE DEAR純白之預言者	NEC Interchannel	價格未定	ETC
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	CLICK漫畫 銀河英雄傳説3~亞姆尼茲亞會戰~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫 銀河英雄傳説4~恩艦隊出動~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫瑪莉工作室	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫 新DRAGON HALF	德間書店INETERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	SUCCESS STORY	ALTRON	價格未定	SLG
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG
	KAMURAI神來	NAMCO	價格未定	RPG
	EMBLEM SAGA	ASCII	價格未定	RPG
	機動新撰組	ASCII	價格未定	RPG
	音樂創作室3	ASCII	價格未定	SLG
	PANZER FRONT bis (暫稱)	ASCII	價格未定	SLG

發售日未定

遊戲名稱	廠商	價格	類型
成為職棒隊監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓(預定)	SRPG
DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們	ENIX	7800日圓	RPG
MAJOR WAVE 1500 SERIES LUCIFER RING	HUMSTAR	1500日圓	RPG
KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏	ESCOT	5980日圓	SRPG
戀愛麻雀「FEI VALID」	CULTUREBRAIN	4800日圓	TAB
爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
PATLABOR THE GAME (暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	待查
Dinobreeder another progress	J · WING	5800日圓	SLG
爆彈小子SCOOP THE KID (暫名)	Tears	價格未定	AVG
Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
RUNGU RUNGU～DOROTHY之大冒險～	TYO	價格未定	AVG
ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	RPG
ATLANTIS～THE LOST TALES～	HUMAN	4800日圓	AVG
戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
雷電DX (暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
BONOBODO	AMUSE	4800日圓	TAB
TETRIS THE GRAND MASTERS (暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
ANDAGA HUNTER (暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
傳説幪面人之遺言 (暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
MAIN ROTAR (暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
FLY (暫稱)	MDB	價格未定	AVG
CAPCOM AVG NEXT STYLE (暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
SHERAZADO傳説 黃金之帝國 (暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
DOOPERS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	STG
HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
RAGNA CUBE LEGEND	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
士多KID	瀧工房	價格未定	AVG
Q極QUIZ回答PLEASE	Tears	價格未定	PUZ
蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
LIPROS (暫稱)	VISUAL ART	價格未定	ACT
OGARIAN-亞人傳-(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	RPG
BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
LEGACY OF KAIN SOUL REAVER	CAPCOM	價格未定	ACT
PUZZLE「雀」	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ
BLACK MATRIX CROSS	NEC Interchannel	價格未定	不詳
J · McGlass Super Cross 2000	TAITO	價格未定	RAC
beatmania APPEND GOTTAMIX2 (暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
★TIME VOCABULARY SERIES VOCABULARY GOGOGO	BANPRESTO	價格未定	不詳

PlayStation 2

5月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
25日	FIFA 2000 WORLD CHAMPIONSHIP	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SPT

經FIFA(國際足協)和JFA(日本足球協會)公認的《FIFA》足球遊戲系列中最新作，在現今最強的遊戲機平台PS2上登場，並請到日本國寶中田英壽以MOTION CAPTURE的技術，以真人去做動作，再將動作數據化，之後利用電腦製造出球員的一舉一動，令遊戲中的球員動作更加真實。繼『WE4』後不知又會引發怎樣的足球熱潮？

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	FRACE VERG	GUST	6800日圓	RAC

6月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
6月1日	■建設重型機械格鬥BATTLE 打倒吧金剛！	ARTDINK	6800日圓	FIG
	鄭問之三國誌	GAME ART	價格未定	SLG
15日	實況野球7 (暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	STREET麻雀TRANCE麻神2	SUNSOFT	5800日圓	TAB
	實況WORLD SOCCER 2000	KONAMI	價格未定	SPT
22日	■FRACE VERG	GUST	6800日圓	RAC
6月	ROCK'N MEGA STAGE	JALECO	8800日圓	ETC
7月上旬	REISELIED EFAMERAL FANTASIA	KONAMI	價格未定	RPG
7月	AMERICAN ARCADE	ASTROLL	5800日圓(暫定)	TAB
	EX桌球	TAKARA	5800日圓	TAB
	MAGICAL SPORT甲子園2000 (暫稱)	魔法	價格未定	SPT
	DREAM AUDITION	JALECO	價格未定	ETC
8月	GRIPER刃牙BAKI最大之TOURNAMENT (暫稱)	TOMY	6800日圓	ACT
	MAGICAL SPORT GoGoGolf	魔法	價格未定	SPT
	★VELVET FILE	DAZ	價格未定	不詳
9月	東大將棋 四間飛車道場 (暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
	RING OF RED (暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
10月	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法東京	價格未定	SPT

2000年發售

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	劇空間職業棒球AT THE END OF THE CENTURY 1999	SQUARE	6800日圓	SPT
	GRADIUS 3&4復活之神話	KONAMI	價格未定	STG
	WILD WILD RACING	IMAGINEER	價格未定	RAC
夏	加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
	真 · 三國無雙	KOEI	價格未定	ACT
	SORCEROUS STABBER ORPHEN	角川書店	價格未定	不詳
	X-FIRE	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	ACT
	SILPHEED THE LOST PLANET	GAME ART	價格未定	STG
	TVDJ	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	SURF ROID	ASCII	價格未定	SPT
	All Star Prowestling	SQUARE	價格未定	SPT
	將榮冠給你 往甲子園的道路	ARTDINK	價格未定	SPT
	ARMORED CORE2	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	鬼武者 (暫稱)	CAPCOM	價格未定	未定
	UNiSON (暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	SPLASH DIVE (暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	GUNGRIFFON BLAZE (暫名)	GAME ART	價格未定	STG
	AQUAUA	IMAGINEER	價格未定	PUZ
秋	Road Star Troffy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	Angelique Torowa	KOEI	價格未定	SLG
	電線 (暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王 (暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	TUNING CAR RACING GAME (暫稱)	MTO	價格未定	RAC
	★F1 RACING CAMPIONSHIP	UBI SOFT	價格未定	RAC
冬	CHORO Q HG (暫稱)	TAKARA	價格未定	SLG
	花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	DARK CLOUD (暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3 (暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	MIGHT AND MIGIC (暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RPG
	RALLY HARD (暫稱)	IMAGINEER	價格未定	RAC
	1／4	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
2000年	CAMBER (暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	待查
	THE FLINTSTIONES VIVA ROCKVEGAS (暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	RAC
	THE MECHSMITH	IDEA FACTORY	價格未定	SLG
	MAXMISS RUN=DIM	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	上海four element	SUNSOT	價格未定	PUZ
	Z.O.E. (暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
2001年春	Final Fantasy X	SQUARE	價格未定	RPG
	爆走貨車傳説 3	SPIKE	價格未定	RCG
2001年	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	TYPHOON (暫稱)	IMAGINEER	價格未定	SLG

發售日未定

遊戲名稱	廠商	價格	類型
原人RACER	IDEA FACTORY	價格未定	RCG
SNOWBOARD SUPER CROSS	Electronics Arts Square	6800日圓	SPT
AI圍棋2001 (暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI將棋2001 (暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
AI麻雀 (暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
MAXIMO (暫稱)	CAPCOM	價格未定	待查
GRAN TURISMO 2000 (暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
成為Pilot!2 (暫稱)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
BEST PLAY職業棒球	ASCII	價格未定	SPT
HYPER TOUR	3D	價格未定	不詳
1 ON 1GOVEMMENT	JORDAN	價格未定	SPT
SD飛龍之拳「Z LOV」	CULTUREBRAIN	價格未定	FIG
新COOL BOARDERS (暫稱)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
玉繭物語2	元氣	價格未定	RPG
500GP (暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
SIDE WINDER MAX (暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG
Pro麻雀 極 NEXT (暫稱)	ATHENA	價格未定	TAB
3D Real Drive (暫稱)	Viral One	價格未定	RAC
FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX (暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
山卡的BATTLE (暫稱)	EXSEKO	價格未定	RAC
EXZOCHIKA (暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
STAR OCEAN 3 (暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
SONET (暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
BUST A MOVE 3 (暫稱)	ENIX	價格未定	ACT
BBD2000 (暫稱)	ENIX	價格未定	SLG
Fighting QTs (暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
BIO HAZARD SERIES (暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
真 · 三國無雙 (暫稱)	KOEI	價格未定	FIG
SOLDNERSCHILD 2 (暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
WRC (暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
井手洋介的麻雀家族2 (暫稱)	SETA	價格未定	TAB
Perfect Golf 3 (暫稱)	SETA	價格未定	SPT
L'Arc~en~Ciel (暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
立體忍者活劇 天誅2 (暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
電車GO!系列最新作 (暫稱)	TAITO	價格未定	未定
LAKE MASTER EX (暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
Kunai (暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
徹萬 免許皆傳 (暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
BLOODY ROAR 3 (暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
BOMBERMAN2001 (暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
機動戰士GUNDAM (暫稱)	CAPCOM	價格未定	STG
F-1 (暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
WORLD NEVERLAND 3 (暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
FX PILOT (暫稱)	LOCUS	價格未定	STG
SOUL SURFIN (暫稱)	童	價格未定	ACT
EXTERMINATION	Sony Computer Entertainment	價格未定	AVG
戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
CRYSTAL ZONE	CULTURE BRAIN	6800日圓	不詳
戰國麻雀「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
NUIBETSU CAF*	CULTURE BRAIN	6800日圓	不詳
DAY OF WALPURGIS	KONAMI	價格未定	AVG

	GUN HEARTS(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	ACT
	全日本PRO WRESTLING(暫稱)	SPIKE	價格未定	SPT
	WSC	SPIKE	價格未定	RAC
	FIRE PRO WRESTLING(最新作)	SPIKE	價格未定	SPT
	RIDING SPIRITS	SPIKE	價格未定	RAC
	DRUMMANIA 2(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	DRUMMANIA 2DX(暫稱)	KONAMI	價格未定	SLG
	TOMB RAIDER IV THE LAST REVELAION	CAPCOM	價格未定	ACT
	★METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY	KONAMI	價格未定	ACT

Dreamcast

5月

25日	櫻大戰	SEGA	4800日圓	AVG
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6800日圓	SRPG
	Super Runabout	Climax	5800日圓	RAC
	RENT-A-HERO No.1	SEGA	5800日圓	ARPG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 5「贖罪」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
	櫻大戰(初回限定版)	SEGA	6800日圓	AVG

6月

8日	POKEKANO★~由美、靜香、史緒~	DATAM POLYSTAR	6800日圓	SLG
22日	■首都高BATTLE 2	元氣	5800日圓	RAC
	ADVANCED大戰略～歐洲之嵐、德國閃電作戰～	SEGA	6800日圓	SLG
29日	★ROOM MAID NOVEL~佐藤由香~	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
	NET de PARA	TAKUYO	6800日圓	TAB
	IMPERIAL之鷹FIGHTER OF ZERO	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	Street Fighter III 3rd Strike Fight for the Future	CAPCOM	價格未定	FIG
	RECORD OF LODOSS WAR羅德島戰記 邪神降臨	角川書店	6800日圓	RPG
	MR DRILLER	NAMCO	4800日圓	PUZ
6月	Memories Off Complete	Kid	6800日圓	AVG
	打高爾夫吧！場地資料集vol.1(暫稱)	BUTTOM UP	價格未定	ETC
	人生Game for Dreamcast	TAKARA	5800日圓	TAB
	ARMADA	METRO 3D	價格未定	不詳
	Animaster	AKI	5800日圓	SLG
7月27日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 6「戰慄」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
7月	特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	育成打比賽的馬匹吧！	SEGA	6800日圓	SLG
	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	打高爾夫吧！場地資料集vol.2(暫稱)	BUTTOM UP	價格未定	ETC
	ZUSER VARSER	REAL VISION	5800日圓(予定)	待查
	COOL COOL TOON	SNK	價格未定	ACT
8月	■RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	打高爾夫吧！場地資料集vol.3(暫稱)	BUTTOM UP	價格未定	ETC
9月下旬	TOP OF THE FORMULA	FUJICOM	價格未定	RAC

2000年

春	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	NIBERUG之戒指	SUCCESS	價格未定	AVG
夏	■TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION	CAPCOM	價格未定	ACT
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓	SLG
	熱鬥(NET)GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
	METAL MAX WIDE EYES	ASCII	價格未定	RPG
	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
	ECCO THE DOLPHIN Defender of the Future	SEGA	價格未定	AVG
	NAPPLE TALE～Arisia in daydream～	SEGA	價格未定	ARPG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	價格未定	RAC
	ETERNAL ARCADIA	SEGA	價格未定	RPG
	L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	RPG
	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	Jet Set Radio	SEGA	5800日圓	ETC
	櫻大戰2～求你別死去～	SEGA	價格未定	AVG
	大相撲(暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	DARK EYES(暫稱)	NECSTIC	價格未定	RPG
	LOON JADE	HUDSON	價格未定	RPG
	ELDORADO GATE	CAPCOM	2800日圓	RPG
	青之6號 歲月不待人～TIME AND TIDE～	SEGA	價格未定	AVG
	SEGA TETRIS(暫稱)	SEGA	2800日圓	PUZ
	LOVE HINA～突然之ENGAGE HAPPENING(暫稱)	SEGA	5800日圓(暫定)	TAB
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
秋	平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	SLG
	ALEX-Virus Composer-	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	Anna's Quest(暫稱)	METRO 3D	價格未定	不詳
	櫻大戰3～巴里正在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
	ILBLEED	SEGA	價格未定	ADV
	CARD CAPTOR SAKURA DC(暫稱)	SEGA	5800日圓	ETC
	★卡車架(暫稱)	SEGA TOYS	價格未定	不詳
冬	HAPPY★LESSON	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
2000年	■CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	ANIMASTER PUZZLE	久禮深雪事務所	價格未定	PUZ
	Kanon	NEC Interchannel	價格未定AVG	
	土偶戰紀~霸王~	VICTOR INTERACITVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT
	夢幻之星 Online	SEGA	價格未定	RPG
	NIGHTMARE CREATURES II(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	仙魔大戰2000假名LEON斬帝之陰謀	SEGA	價格未定	RPG
	JET COASTER DREAM 2(暫稱)	發售商未定	價格未定	SLG

發售日未定

Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
DARK EYES(暫稱)	NESTICK	價格未定	RPG
職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
ALU · GU · LATE(暫稱)	拓洋興業	價格未定	SRPG
超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
新格鬥術 飛龍之拳列伝	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
TRIP TRACK(暫稱)	CHRAMELPOT	價格未定	AVG
GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
Warrz(暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
SHENMU 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
CRACK 2(暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
春風戰隊V FORCE 2～翼之他方～(暫稱)	VING	價格未定	SRPG

DYNIMITE ROBO 2000(暫稱)	童	價格未定	ACT
紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
Super 301 S Q(暫稱)	日本物產	價格未定	SLG
U S TRACK CHAMP	日本物產	價格未定	RAC
DIGITAL競馬新聞MY TRACKMAN 2	SHOEI SYSTEM	6800日圓(暫定)	SLG
Angel Present	NEC Interchannel	價格未定	AVG
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	未定
10SIX～Own.Mine.Defend.Attack.24-7～	發售商未定	價格未定	SLG
POP MUISC 4(暫稱)	KONAMI	價格未定	未定
★GUNSPIKE	CAPCOM	價格未定	A • STG
★COMIC DARTY	AQUA PLUS	價格未定	未定
★OUT TRIGGER(暫稱)	SEGA	價格未定	未定
★18WHEELER(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
★機動戰士高達 基力之野望 自護之系譜	BANDAI	6800日圓	SLG



對於CAPCOM和彩京這兩大名開發商，相信大家一定不會當陌生吧！繼推出『GUNBIRD 2』之後，兩大開發商再次合力開發另一新作『GUNSPIKE』。此作是繼『GUNBIRD 2』成功之後，CAPCOM再將『SF』和『魔界村』的人物加入彩京新制作的動作射擊遊戲裏。遊戲全以3D形式來進行，相信各位對此作都抱滿一定的信心吧！



終於有消息將會移值到DC上了，相信各位玩家一定非常高興。在街機上有非常出眾的表現，龐大的車令玩者有如坐上真車一樣的真實感。相信以DC的機能必定能完全發揮出此作的魅力，另外今次的移值相信亦會追加不少新模式及賽道，絕對令玩家有更大的賽車享受。



宣報推出啦！玩完第一集後令玩家留下深刻印像。需然推出GB版外傳，但對於『METAL GEAR』迷來說這些都只能止渴，現在KONAMI宣報正式開發對於『METAL GEAR』迷來說真是一大喜訊。今集更決定在現今最強的遊戲機平台PS2上登場，無論在畫面和刺激感都大大提高，再加上充滿魅力的人物設定，相信必令各『METAL GEAR』迷引頸以待。



元氣這個開發商所出的賽車遊戲，每一隻都有一定質素，而『首都高Battle』更令玩家留下深刻印像。今次推出續集更是令人期待，今集無論在公路的形狀、分歧點、四週的建築物、起伏位置、路旁的路牌和景色，都比上一隻更為細緻，在加上今集在車款方面亦由原來29款增加至60款之多。可見元氣對本作的成意，各位玩家有怎能錯過呢！

NINTENDO 64

5月

26日	釣魚64～乘着海風～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800日圓	SPT

6月

23日	★EXCITE BIKE 64(暫稱)	任天堂	6800日圓	RAC
7月	■WWF WRESTLE MANIA 2000(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	MARIO TENNIS 64	任天堂	6800日圓	SPT
8月	■SUPER MARIO RPG 2(暫稱)	任天堂	6800日圓	RPG

遊戲發售時間表

2000年春

	F-1 WORLD GRAND PRIX III for NINTENDO64	Video System	價格未定	RAC
夏	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG
	不思議迷宮系列 未來之思寧2～鬼襲來！思寧城！～	CHUNSOFT	價格未定	ARPG
	SPUER BLACK BASS64	STARFISH	6800日圓	SPT
	加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
2000年	EXCITE BIKE 64（暫稱）	任天堂	5800日圓	RAC
	PERFECT DARK（暫稱）	任天堂	6800日圓	ACT
	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓（預定）	RPG
發售日未定	BIOHAZARD 0（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	FLIGHT SIMULATOR（暫稱）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
	On & Off Racing	imaginer	價格未定	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	ULTRA BASE BALL 64實名版（暫稱）	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	走吧！我的馬（暫稱）	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	CONKA'S QUEST（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
	MINI RACERS（暫稱）	任天堂	價格未定	RAC
	麻雀	發售商未定	價格未定	TAB
	CABBAGE（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	FIRE EMBLEM64（暫稱）	任天堂	價格未定	SRPG

NINTENDO 64 DD

6月

	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO	任天堂	價格未定	ETC

2000年

夏	井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
	現代大戰略Ultimate War	經銷商未定	價格未定	SLG

發售日未定

	薩爾達傳說64DD（暫稱）	任天堂	價格未定	ARPG
	CABBAGE（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	華爾街（暫稱）	經銷商未定	價格未定	ETC
	SOUND MAKER（暫稱）	經銷商未定	價格未定	ETC
	DT DD（暫稱）	經銷商未定	價格未定	ETC
	DD SEQUENCER（暫稱）	經銷商未定	價格未定	ETC
	設計衛門（暫稱）	經銷商未定	價格未定	ETC

NEO-GEO

6月1日	■METAL SLUG 3	SNK	32000日圓	ACT

發售日未定

	餓狼MARK OF THE WOLVES（NEOGEO CD）	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

5月25日	SONIC THE HEADGEHOG POCKET ADVENTURE	SNK	3800日圓	ACT
	DYNAMAITE SLUGGER	SNK	3800日圓	ACT
6月22日	傳説之OGRE BATTLE外傳	SNK	3800日圓	RPG
	傳説之OGRE BATTLE外傳 限定BOX（NGP透明藍版同梱）	SNK	10000日圓	RPG
	NEO · BACCARA（對應無線）	SNK	價格未定	TAB
6月	加油阿呆君（暫稱）	SNK	價格未定	不詳
7月20日	PACHISLOT ARUZE王國POCKET PORCANO2	ARUZE	3800日圓	SLG
	COOL COOL JAM	SNK	價格未定	不詳
	THE KING OF FIGHTERS BATTLE DE PARADISE	SNK	價格未定	AVG

發售日未定

	ROCKMAN BATTLE&FIGHTERS	CAPCOM	價格未定	ACT
	NIGERONNPA（暫稱）	電腦映像製作所	價格未定	不詳
	PACHINCO實機SIMULATION VOL.2（暫名）	JAPAN WHISTING	價格未定	TAB
	MAGICIAN LORD（暫稱）	SNK	價格未定	ACT
	TOURNAMENT PROWRSTLING（暫稱）	SNK	價格未定	SPT
	KING OF FIGHTERS R-3（暫稱）	SNK	價格未定	FIG
	POPEYE & PETTY CARTOON LAND（暫稱）	JAPAN VISTEC	價格未定	AVG
	DIGITAL PRIMATE（暫稱）	SNK	價格未定	RPG
	NBA HANGTIME（暫稱）	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	NFL BLITZ（暫稱）	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	卒業寫真（暫稱）	ADK	價格未定	SLG
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰BILLIARD BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	怒the RETURNS（暫稱）	SNK	價格未定	ACT
	SOUL REVENGER JET（暫名）	SNK	價格未定	SLG
	SNK CHARACTER RACE GAME（暫稱）	ITL	價格未定	RAC
	DELTA WRAP	IOSIS	價格未定	不詳

GAMEBOY

5月

26日	TAITO MEMORIAL CHASE H.Q.	JORDAN	3980日圓（預定）	RAC
	TAITO MEMORIAL BUBBLE BOBBLE	JORDAN	3980日圓（預定）	ACT
5月	Pocket中的王國	HECTO	3980日圓	ETC
6月2日	BOYON之DUNGON ROOM 2	HUDSON	3980日圓	RPG
	DATA NAVIGATION PROFESSIONAL棒球	MEDIA GALLOP	3980日圓（暫定）	SPT
9日	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
29日	MR DRILLER	NAMCO	3800日圓	PUZ
30日	■母名之大冒險	SUNSOFT	3980日圓	ACT
下旬	井上洋介之麻雀教室GB	ATHENA	3800日圓	TAB
	★OJARU丸～滿願神社日手押！～	SUCCESS	4280日圓	TAB
6月	華蘭虎龍學園～花札、麻雀～	J · WING	4800日圓	TAB
	DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	漢字BOY2	J · WING	4800日圓	ETC
7月7日	DATA NAVI職業棒球	NOW PRODUCTION	價格未定	SPT
13日	遊戲王DUEL MONSTER III三聖蹲神降臨	KONAMI	價格未定	SLG
	加油日本！奧運2000	KONAMI	價格未定	SPT
14日	DOKANBON！？MILLENNIUM QUEST	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	3980日圓	不詳
19日	SURVIVAL KIDS 2 ～脱出！雙子島～	KONAMI	價格未定	不詳
中旬	Dear Daniel之Sweet Adventure～尋找Kitty～	IMAGINEER	3980日圓	不詳
	Hello Kitty之Sweet Adventure～想見Daniel～	IMAGINEER	3980日圓	不詳
7月	★爆走傳説GB SPECIAL 男度胸之天下統一	KID	3980日圓	不詳
	■OJARU丸～月夜是池的寶物～	SUCCESS	3980日圓	TAB
	MEDAROT 3 KABUTO VERSION	IMAGINEER	4300日圓	SLG
	MEDAROT 3 KUWAGATA VERSION	IMAGINEER	4300日圓	SLG
	GO!GO!HITCHHIKE 2	J WING	4500日圓（暫定）	RAC
	POCKET COOKING	J WING	4800日圓（暫定）	SLG
	熊熊布先生（暫稱）	TOMY	3980日圓	不詳
8月中旬	PERFECT CHORO Q	TAKARA	3980日圓	RAC
8月	GB ZOIDS（暫名）	TOMY	價格未定	SLG
	忍者亂太郎GB GALLARY	CULTURE BRAIN	3980日圓	ETC

2000年

春	METAL GEAR Ghost Babel（暫稱）	KONAMI	4500日圓	ACT
	ZOKUZOKU HEROS	MEDIA FACTORY	價格未定	待查
夏	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	SOUL GETTER放課後冒險RPG	MICRO CABIN	3980日圓	RPG
	釣魚ADVENTURE KITE之冒險	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	4200日圓	SPT
	WORLD SOCCER 2000	KONAMI	4500日圓	SPT
	DANCE DANCE REVOLUTION GB	KONAMI	價格未定	SLG
	筋肉番付GB2～挑戰！究極BATTLE	KONAMI	價格未定	SLG
	EXTREME CROSS	SPIKE	價格未定	RAC
	櫻大戰GB檄 · 花組入隊！	MEDIA FACTORY	價格未定	AVG
	攜帶電獸TELEFANG POWER VERSION	SMILE	4500日圓	SLG
	在哪處也PACHINKO GB [CR MONSTER HOUSE]	TAM	3980日圓	SLG
	STAR OCEAN BLUE SPHERE	ENIX	價格未定	RPG
	攜帶電獸TELEFANG SPEED VERSION	SMILE	4500日圓	SLG
	POCKET LOVE HINA	MAVELOUS ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	★DON QUIXOTE日行	ATLUS	4500日圓	不詳
2000年	■真 · 女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	■真 · 女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	J LEAGUE EXCITE STAGE TACTICS	EPOCH社	4200日圓	SPT
	BILLIARD CLUB	ASTRON	價格未定	SPT
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實～勇氣之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
	SPEEDY GONZARES ASTEKA ADVENTURE	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	MELODY KID（暫稱）	EPOCH社	3980日圓	ACT
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG

發售日未定

	DERBY STALLION牧場（暫稱）	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	beatmania GB NET JAM（暫稱）	KONAMI	價格未定	SLG
	Magical Chase	MICRO CABIN	價格未定	STG
	SUPER MARIO BROS DX（NINTENDO POWER專用）	任天堂	價格未定	ACT
	JERAZAD外傳	CULTURE BRAIN	3900日圓	RPG
	CATWOMEN	KEMCO	3980日圓	ACT
	對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
	SD飛龍之拳傳説GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
	DONKEYKONG LAND 2	任天堂	價格未定	ACT
	POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ
	走吧！我的馬（暫稱）	CULTURE BRAIN	3900日圓	SLG
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	SUPER MARIO BROS DELUX	任天堂	價格未定	ACT
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的試練GB2（暫稱）	CHUN SOFT	價格未定	ARPG
	Pia Carrot TOYBOX	NEC Interchannel	價格未定	不詳
	飛龍之拳 MILLENNIUM	CULTURE BRAIN	3900日圓	ACT
	FIRE PRO WRESTLING（暫稱）	SPIKE	價格未定	SPT
	★我的演奏（暫稱）	任天堂	3800日圓	不詳

Wonder Swan

5月

25日	DIGITAL PARTNER連WONDERWAVE版	BANDAI	4700日圓	ETC
	DIGITAL PARTNER通常版	BANDAI	3200日圓	ETC
下旬	FIRE PRO WRESTRING for Wonder Swan	加賀TEC	3980日圓	SPT
	HUNTER X HUNTER繼承意志之人	BANDAI	3800日圓	RPG
5月	東京魔人學園 符咒封錄	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	4800日圓	TAB

6月

29日	Rainbow Island Partys☆Party	Mega House	4200日圓	ACT
7月	SD GUNDAM G GENERATION GATHER BEAT	BANDAI	3800日圓	SLG
	From Tv Animation ONE PIECE（暫稱）	BANDAI	3800日圓	不詳
	名偵探柯南（暫稱）	BANDAI	4200日圓	AVG
8月3日	FLASH～戀人君～	光文社	4200日圓	AVG
9月	GATE DE GET！SERIES SWAN DE QUIZ！挑戰右腦（暫稱）	BANDAI	3000日圓	ETC
	GATE DE GET！SERIES TRIPLE PUZZLE（暫稱）	BANDAI	3000日圓	ETC

2000年發售

夏	RING INFINITY	角川書店	3500日圓	AVG
	黑瞳之諾亞～CELLQUEST CHRONIC～	GUST	3980日圓	RPG
	KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC（暫稱）	光文社	價格未定	AVG
	超級機械人大戰COMPACT 2第2部：宇宙激震篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
冬	■KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC（暫稱）	光文社	價格未定	AVG
	超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
2000年	TETRIS for WonderSwan（暫稱）	BBS	價格未定	TAB
	CINDY'S CARAT（暫稱）	HEKISA	3800日圓	PUZ
	侍女和象棋（暫稱）	HEKISA	3800日圓	TAB
	聖劍傳説2	SQUARE	價格未定	ARPG
	陸行鳥之不思議迷宮2	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	價格未定	RPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG

發售日未定

	326 for Wonder Swan	MEGA HOUSE	4200日圓	PUZ
	WING STORY～POMIT之羽～	HAL COPORATION	價格未定	SLG
	麻雀王（暫稱）	童	價格未定	TAB
	DINO BREEDER EPISODE 1（暫稱）	J · WING	4200日圓	不詳

綿羊特工深造班

本課程由互動遊戲誌與HEAD SHOT向上委員會合辦，為中級訓練班之延續，以繼續教授SYPHON FILTER TWO過關技術及取得隱藏對戰版面為主。讓學員加強對HEAD SHOT之認識，學習如何有效地控制及於崎嶇不平之版面中HEAD SHOT。課程主要為實戰實習。

入讀資格：(1)互動遊戲誌觀眾。
(2)對SYPHON FILTER TWO有初步認識。
(3)心態健全

實習地點：屋企
課　　程：全集共長三十分鐘
費　　用：你話呢
課程編號：9413
上課日期：5月12日開始
上課時間：自己話事

HEAD SHOT

互動遊戲誌第41集
5月12日於互動電視上映



互動遊戲誌由MULTIMARKETS INT'L LTD.製作
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com

逢隔周五於互動電視上映

不能逃避的命運……









光與闇、Ryu和Fou-Lu的故事

大幅度强化Full Animation

畫面利用2D與3D的融合畫面；每位角色使用了3000張以上的Animation Pattern製作，遊戲性、故事、演出及音樂等澈底地强化。

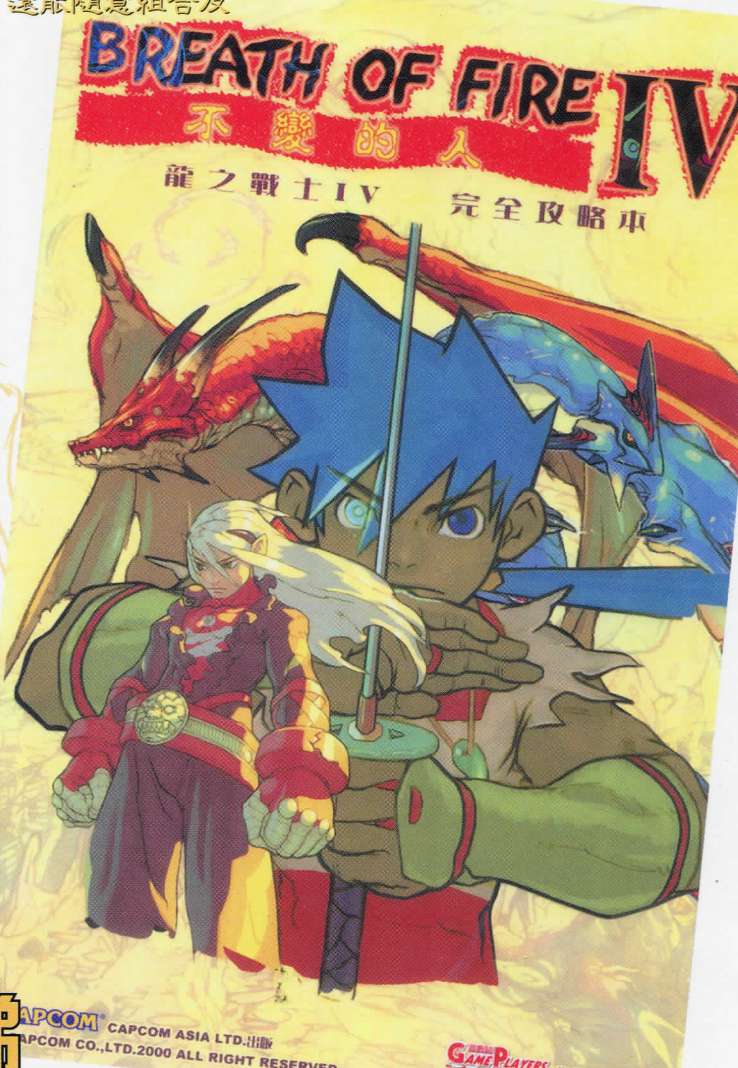
極具迫力的戰鬥系统

不單擁有各種屬性的魔法、Skill、龍變身及龍召喚；還能隨意組合及連攜的魔法和技，使戰鬥更為有趣。

持有「龍眼」的少年Ryu…
在月圓之夜甦醒的Fou-Lu…
兩者的命運交錯…即將開始…



好評發售中



要快人一步 就要睇

《BREATH OF FIRE IV不變的人 完全攻略本》

全書厚達164頁！！

收錄內容

- ◆完整故事攻略
- ◆公開極秘資料
- ◆遊戲所有DATA



CAPCOM ASIA LTD.出版

GAME PLAYERS 遊戲誌編輯部製作



只售50元

© CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHT RESERVED.